TEMA: LAUKIAMIAUSI 2006-ŲJŲ ŽAIDIMAI.

PC KLUB

KARTU SU GAME

2 CD

Laimėk!

Detalės 8 psl.



NR. 02 (33)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

APŽVALGOS

- THE CHRONICLES OF NARNIA
- MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
- EVIL DEAD: REGENERATION
- SPONGEBOB SQUAREPANTS
- UNREAL II: THE AWAKENING

NAUJIENOS

- ELDER SCROLLS IV OBLIVION
- S.T.A.L.K.E.R.
- HALF-LIFE 2: AFTERMATH
- CRASH DAY
- FACES OF WAR
- ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
- PREY
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
- UNREAL TOURNAMENT 2007
- SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

MĖNESIO ŽAIDIMAS

KING KONG

ISSN 1648-6854 2006'02
9 771648 685027 02
UP Group

TEMA: LAUKIAMIAUSI 2006-ŲJŲ ŽAIDIMAI.

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES.LT

NR. 02 (33)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko

KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

Laimėk!
Detalės 8 psl.

APŽVALGOS

THE CHRONICLES OF NARNIA
MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
EVIL DEAD: REGENERATION
SPONGEBOB SQUAREPANTS
UNREAL II: THE AWAKENING

NAUJIENOS

ELDER SCROLLS IV OBLIVION
S.T.A.L.K.E.R.
HALF-LIFE 2: AFTERMATH
CRASH DAY
FACES OF WAR
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
PREY
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
UNREAL TOURNAMENT 2007
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

MĖNESIO ŽAIDIMAS

KING KONG

ISSN 1648-6854 2006'02
9 771648 685010 02
UP Group

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Su jumis jau antrasis 2006–ųjų numeris. Šventinė žaidimų lavina baigėsi, iš visų stambiųjų praėjusių metų hitų liko tik vienas, kuriam ir suteikiame podiumą šio numerio puslapiuose.

Ta proga, kad nebeturime labai daug ko įdomaus papasakoti apie praėjusius metus ir kol neįsibėgėjo šių metų žaidimų industrija, žurnalo temą skyrėme labiausiai laukiamiems ir stambiausiems 2006–ųjų metų hitams. Išskyrėme pačių pačiausių dešimtuką — beveik visi, išskyrus porą siurprizų, puikiai žinomi ir ne kartą jau minėti, tad apie juos trumpai ir konkrečiai. Kodėl jų laukti ir ko tikėtis? Be dešimtuko, dar keletas išsamesnių pristatymų apie būsimuosius šių metų žaidimus, o pačioje temos pabaigoje — labai ypatinga naujiena, kuri, esame įsitikinę, tikrai pradžiugins visus veiksmo ir siaubo žaidimų mylėtojus. Garsioji serija grįžta!

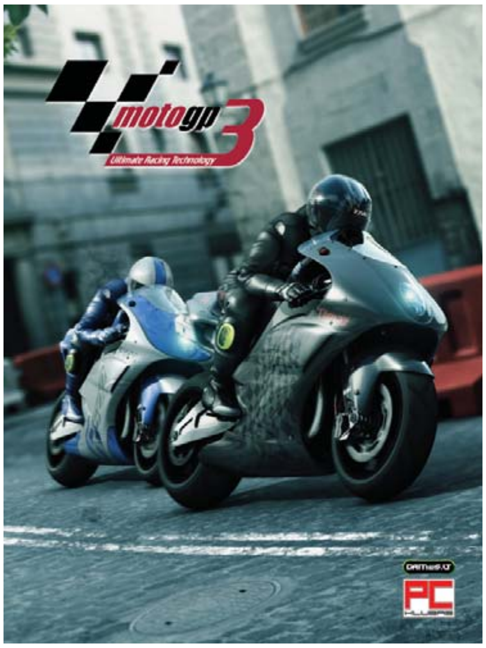
Kadangi iš esmės visos pagrindines naujienas rasite numerio temoje, atskiro naujienų klubo neturime, tačiau jūsų laukia sugrįžęs, seniai pamirštas skyrelis „Preview“. Apžvelgiame vieną įspūdingiausių naujų demonstracinių versijų.

Toliau — konkursai. Vienas baigėsi, kitas prasideda. Baigėsi kelis mėnesius trukęs „Need For Speed: Most Wanted“ „tiuningo“ konkursas. Dalyvių sulaukėme išties daug, pašto dėžutė vos sutalpino tokį ekrano paveikslėlių kiekį. Rezultatai jau pirmuosiuose žurnalo puslapiuose. Na, o prasideda naujas konkursas, kuriame galima laimėti puikų naujutėlaitį „BenQ“ skystųjų kristalų monitorių, tad ieškokite detalių žurnale ir atsakykite į klausimus. Beje, norime atsiprašyti dėl balsavimo SMS žinutėmis. Praėjusį mėnesį dėl techninių kliūčių jis neveikė, tačiau dabar operatoriai viską sutvarkė, tad jūsų balsai turėtų mus pasiekti.

Na, o baigiant, tradiciškai trumpas „spėjimas apie ateitį“ ir keletas žodelių apie kovo mėnesio „PC Klubą“. Čia jau drąsiai galime prižadėti kur kas įdomesnių žaidimų (patys galite įsitikinti, pasižiūrėję į išleidžiamų žaidimų sąrašą). Taip pat mesime dar vieną platų žvilgsnį į ateitį ir papasakosime jau apie naujausias šių metų kompiuterines technologijas, pristatytas CES parodoje.

Ričardas Jaščemskas







PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Ričardas Jaščemskas
Redaktorius Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.70
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

DUK / SKELBIMAI

Kokią vaizdo plokštę geriau pirkti už 200 litų?
Tadas, Marijampolė
Optimaliausia vaizdo plokštė už šią kainą būtų „Radeon X300" arba „GeForce 6200". „Nvidia" variantas, kiek teko testuoti, yra šiek tiek geresnis ir daug populiaresnis. Kita vertus, vidutinio lygio plokštės, tokios kaip „GeForce 6600" ar „Radeon X600" nėra smarkiai brangesnės, t.y. kokybės padidėjimas viršija kainos padidėjimą, tad patartume pataupyti ir geriau ieškoti vidutinio, o ne žemo lygio plokštės.

Ar bus išleista „Rayman 4" dalis?
Dovydas, Marijampolės raj.
Nemanome. Po seniausiai pasirodžiusios trečiosios dalies, nieko apie šią seriją neteko girdėti.

Ką reiškia „pradėti žaidimą su komandine eilute"?
Tomas, Vilnius
Žaidimą reikia leisti per „Total Commander", tuomet apačioje, kur rodomas katalogų kelias ir yra vietos įrašyti tekstui, įvesti paleidžiamojo failo pavadinimą ir nurodytus parametrus, kurių reikia, norint aktyvuoti kodus.

Kas girdėti apie XIII tęsinį? Juk turėtų būti.
Jonas, Vilnius
Kad ir kaip būtų gaila, nieko nėra... Ech, gražus buvo žaidimas, bet, deja, ne komercinis, ne komercinis...

Gal galite parašyti daugiau informacijos apie „Runaway 2: The dream of the turtle"? Ar šis žaidimas jau išleistas?
Eglė, Klaipėdos raj.
Žaidimas pasirodys antroje šių metų pusėje. Be mūsų diske buvusio filmuko ir kelių ekrano paveikslėlių, kol kas apie žaidimą jokių naujienų nėra. Kai tik ką sužinosime, būtinai papasakosime.

Ar galima žaisti WOW nemokamai?
Justas, Vilnius
Ne.

Aš turiu „Prince Of Persia: The Sands of Time", bet vaizdas jame, kaip pro rūką, nelabai kas matosi. Aš noriu pirkti „Prince Of Persia: The Two Thrones". Ar jis veiks? Mano plokštė — „Nvidia GeForce 4 MX 440 with AGP8X".
Linas, Molėtų raj.
Pirmiausia, labai keista, kad apskritai „The Sands of Time" bent kažkiek veikia, nes jam reikalingas „pixelshader" palaikymas, kurio MX 440 neturi. „The Two Thrones" toks palaikymas nebūtinas, tad žaidimas turėtų veikti tvarkingai (tiesa, ypatingų grožybių su tokia plokšte nesitikėkite).

Ar kuriamas „Stronghold 3"? Jei taip, kada jis pasirodys?
Robertas, Šilutės raj.
Nieko nežinoma. Bandydami ieškoti informacijos, neapsigaukite — viena „Linux" operacinės sistemos versija vadinasi būtent „Stronghold 3".

Kada atsiras nauja „Sims" versija?
Adomas, Klaipėda
Jei klausiate apie išplėtimą, — tai kovo mėnesį. Jei apie trečią dalį, — tai dar negreitai.

Kada į CD įdėsit kokių nors programų ar muzikos?
Eimis, Tverai
Krūvas programų galima rasti kolegų žurnale „Hakeris", o muzikos... Galėtume įmesti nebent savos kūrybos, nes licencijos kainuoja nepigiai.

Ar bus „Devastation" tęsinys? Neseniai baigiau žaisti „Beyond God And Evil". Video intarpe rodo, kad domzai nenugalėti, tai turbūt bus ir tęsinys? Kokios „GeForce MX 400" ir „GeForce 6600" plokščių jungtys?
Liudas, Skuodas
Esame įsitikinę, kad „Devastation" tęsinio nebus. Taip, BGE buvo sumanyta kaip trilogija, tačiau dėl neaiškių ir mums visiškai nesuprantamų priežasčių buvo nuspręsta tęsinių nebekurti. Lieka tikėtis, kad leidėjai kada nors „atsikvošės" ir leis Anceliui toliau kurti savo šedevrą. MX 400 turi AGP jungtį, o 6600 gali būti tiek AGP, tiek „PCI–Express".

Ar galite išvardinti visas „Resident Evil" dalis? Kurios yra išleistos ant PC?
Aurimas, Marijampolė
1997 Resident Evil
1998 Resident Evil 2 (PlayStation ir kitose konsolėse)
2000 Resident Evil 3: Nemesis
2000 Resident Evil: Survivor (PlayStation)
2001 Resident Evil -- CODE: Veronica X (PS2, GameCube)
2003 Resident Evil: Dead Aim (PlayStation 2)
2004 Resident Evil: Outbreak (PlayStation 2)
2005 Resident Evil: Outbreak -- File #2 (PlayStation 2)
2005 Resident Evil 4 (PS2, GameCube)
2006 .... skaitykite temoje :).

Kodėl labai retai, beveik niekada, neįdedate filmus pristatančių filmukų? Ir kur galėčiau juos rasti Internete?
Aldas, Raseinių raj.
O mes kažkada buvome įdėję filmų treilerių? Keista, nepamenam, reikės patikrinti. Gauname pakankamai daug žaidimų filmukų, tad vietos kino filmams nelieka. O jų rasti galite neseniai atsidariusiame www.games.lt „Kino klube".

Parduodu vaizdo plokštę „GeForce 2", 64 MB, 70 Lt (galima derėtis).
Tel.: (653) 50961, Tadas, Marijampolė

Pirkčiau žaidimus: „Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords", „Juiced", „Matrix".
Tel.: (636) 14042, Dovydas, Marijampolės raj.

Pirkčiau „Harry Potter and the Goblet of Fire", „Prince of Persia Warrior Within", „Prince of Persia Two Thrones" – PC versijas.
Tel.: (5) 277 75 27, Justas, Vilnius

Parduodu įvairių žanrų žaidimus.
Tel.: (643) 12115, Robertas, Šilutės raj., snurfasss@one.lt

Pirkčiau žaidimą „Crimes New York City".
Tel.: (638) 72489, Adomas, Klaipėda

Parduodu: „IL–2 Sturmovil Forgotten Battles", „Return to Castle Wolfenstein", „Manchester Liverpul". Tik su marijampoliečiais.
Tel.: (631) 10363, Aurimas, Marijampolė

Parduodu žaidimus Zarasiškiams ir kuo arčiau Zarasų. Turiu visas Sims 2 dalis, THPS4, THU2 ir kitų.
Andrius. Rašykit man: Ežiukas (626) 59004, L.A.B.A.S (637) 28141.

Parduodu vairą geltonos spalvos su vibracija, dar 9 mėn. garantija. Tinka PC ir PS, su pedalais.
Tel.: (607) 20692, paštas: algiofnikas@one.lt, Skuodo rajonas.

Kokie jūsų kompiuteriai? Ar veiktų žaidimas, jei jo reikalavimai CPU 1,5 GHz, Ram 256, video 64 MB, o mano CPU 1,6 GHz, Ram 256, Video 64MB?
Romualdas, Kaunas
Mes turime įvairių kompiuterių — vieni galingesni, kiti vidutiniški. Jei nurodyti reikalavimai tinka, tai žaidimas turėtų veikti (bent jau minimaliais nustatymais). Vienintelis dalykas, dėl kurio gali kilti problemų, yra vaizdo plokštė — kai kurie žaidimai reikalauja „pixelshader" palaikymo, kurių neturi „GeForce MX" ir senesnės vaizdo plokštės. Tad, nors atminties ir užtenka, žaidimas neveiks. Mes stengiamės prie kiekvieno žaidimo, jei jis būtinai reikalauja „pixelshader" palaikymo, tai paminėti.

Kiek iš viso yra Final Fantasy dalių PC ir kuri pati naujiausia neskaitant FFXI, nes ji MMO?
Andrius

Yra tik dvi:
1998 Final Fantasy VII
2000 Final Fantasy VIII

Sveiki!!!
Turiu keletą klausimų:
1. Kokios yra „18 wheels of Steel“ dalys? Kokia naujausia?
2.Gal anonsavo nauja Roller Coaster Tycoon 3 papildymą?
andriux

2002 Hard Truck: 18 Wheels of Steel
2003 18 Wheels of Steel: Across America
2004 18 Wheels: Pedal to the Metal
2005 18 Wheels of Steel: Convoy

Po išplėtimo „Wild!“, jokių Roller Coaster Tycoon 3 papildymų neanonsuota.

1. Ką žinote apie GTA tęsinį? Kada jis pasirodys?
2. Kokių patarsite gerų lenktynių?
3. Ar bus Juiced tęsinys?
E-Gameris

1. Iš GTA stovyklos kol kas turime tik vieną naujieną – PSP žaidimas „Liberty City Stories“ bus perkeltas į PlayStation 2 konsolę. Taigi galima tikėtis, kad kiek vėliau jis pasieks ir PC, kaip kad buvo su visomis kitomis serijomis.
2. Netrukus pasirodys pora įdomių ir skirtingų stilių lenktynių. Apie vienas galite paskaityti temoje, o kitas rasti mūsų diske.
3. Nieko nepaskelbta.

Labas „PC Klube“. Aš turiu jums porą klausimų:
1. Kada tiksliai pasirodys žaidimas „25 to Life“?
2. As pardotuvėje nuspirkau zaidima „PsiOps“ bet ten nebuvo „CD-key“, gal galite jį man pasakyti?
3. Kada jūs rašote žaidimų reikalavimus ar tai tiksliai reikalavimai, ar kokie turi būti?
4. Ar konkursas į idomius paveikslus dar tęsiasi ar jis jau baigtas?
Dima

1. Žaidimas turi pasirodyti jau netrukus.
2. CD-key turi būti parašytas arba ant pačio disko, arba ant pakuotės. Jei nebuvo, reikia kreiptis į tą parduotuvę, kad pakeistų.
3. Rašome minimalius reikalavimus, kuriuos nurodo leidėjai (žaidimas turi veikti bent jau su pačiais silpniausiais nustatymais). Kartais skliausteliuose nurodome rekomenduojamus reikalavimus (jei leidėjai tokius paskelbia), su kuriais žaidimas veiktų pilnai ir sklandžiai.
4. Pastaruoju metu nelabai ką gavome iš šių paveiksliukų, nes intensyviai vyko „tiuningo“ konkursas. Dabar, jam pasibaigus laukiame vėl įvairių įdomių „skrynšotų“.

ANKETŲ REZULTATAI

Jau, rodos, sulaukėme visų galimų anketų. Jei kas susivėlino ir planuoja jas vis dėlto atsiųsti, deja, turime pranešti, kad į bendrą suvestinę jos nebepateks. Dėkojame visiems, užpildžiusiems mūsų kasmetinę anketą, ir bandysime trumpai apžvelgti rezultatus. Taigi, važiuojam!

Daugiau vietos turėtume skirti. Atsakymuose į šį klausimą aiškiai išsiskyrė trys sritys: mėnesio žaidimas, recenzijos ir žaidimų naujienos (news club). Na, nieko stebėtino, jos, kaip ir visuomet, sudaro žurnalo pagrindą. Tiesa, kaskart šių sričių apimtys skiriasi, priklausomai nuo situacijos, ir mes negalime tempti kurios nors srities, jei tuo metu nėra pagrindo. Tad jei kuriame nors numeryje pasigendate daugiau naujienų ar recenzijų, kituose situacija pasikeičia ir pasiekiamas balansas. Mažiausiai taškų surinkusios sritys — verslo naujienos ir klasika. Na, verslo naujienų kartais įmetame mažiau, net ir labai norėdami jų „neištemptume“, klasikos taip pat. Praėjusiais metais tik vieną kartą pasitaikė pora klasikinių žaidimų (tuo metu šių žaidimų atžvilgiu buvo susidariusi sudėtinga padėtis), tad šios srities irgi netempsime. Visos kitos dalys pasiskirstė maždaug po lygiai.

Labiausiai patiko. Čia susidarė labai panaši situacija, kaip ir atsakant į pirmą klausimą (matyt, kitoje anketoje užteks palikti vieną iš šių klausimų). Tiek favoritės, tiek mažiau mėgiamos sritys atitinka tai, kam, jūsų nuomone, turėtume skirti daugiau (arba atvirkščiai) vietos žurnale.

Geriausias straipsnis. Atsakymuose į šį klausimą dominuoja du pavadinimai: „NFS: Most Wanted“ ir „GTA: San Andreas“ recenzijos. Taip pat sutinkamos „World of Warcraft“, „Call of Duty“, „Flatout“ apžvalgos.

Geriausias viršelis. Čia akis į akį susidūrė ir vienas kito nesugebėjo aplenkti du viršeliai — rugsėjo ir spalio numerių.





Geriausias numeris. Šioje nominacijoje lyderis aiškus — birželio numeris. Kaip gi kitaip? Juk numerio tema — E3, o mėnesio žaidimas — „GTA: San Andreas“.

„Slpniausias“ straipsnis. Na, čia nuomonės labai išsiskyrė ir bendras tendencijas sunku atrasti. Kažko nesužavėjo mūsų vasarinės temos apie „Nekompiuterinius“ žaidimus ir knygas, kažkas dar kartą pakartojo savo nuomonę apie verslo naujienas ar kelias žaidimų recenzijas. Žodžiu, nieko labai kryptingo, tik atsargiau žiūrėsime į pasakojimus ne apie kompiuterinius žaidimus :).

„Silpniausias“ viršelis. Čia akivaizdi viena nedidelė tendencija — silpniau vertinami iš pieštinių „artwork‘ų“ pagaminti viršeliai. Kalbame apie rugpjūčio numerio („Serp i Molot“) bei lapkričio numerio („World of Warcraft“) viršelius. Na, ne visuomet galime rasti geros kokybės trimačius „artwork‘us“, tad kartais tenka pasinaudoti pieštiniais. Kad ir kaip būtų, ateityje bandysime to vengti.

„Silpniausias“ numeris. Čia viskas taip pat daugmaž aišku ir logiška. Liepa. Tema — žaidimai pagal knygas, mėnesio žaidimas — „Imperial Glory“. Visiškas žaidimų ir įdomybių štilis, praūžus E3 parodai, kitaip tariant — atostogos. Dėl to ir numeris toks :).

Mėgiamiausias autorius. Kyo. Parašytus straipsnius net išvardinti būtų sunku. Pastarieji — „Prince of Persia: The Two Thrones“, „Need For Speed: Most Wanted“ mėnesio žaidimai. Taip pat tarp mėgiamiausių figūruoja NPC, raw, rezidentas.

Tai tiek trumpai apie apklausos rezultatus. Prizai atiteko: Vytarui Šukiui iš Kuršėnų, Laimonui Bartkui iš Utenos, Dianai Romanskaitei iš Šiaulių, Tomui Zubak iš Klaipėdos. Prašome paskambinti į redakciją.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

KONKURSO REZULTATAI

Baigiame mūsų kasmetinį „Need For Speed“ „tiuningo“ konkursą. Nors „Most Wanted“ šia prasme nebuvo toks dėkingas, kaip „Underground“ serijos, gavome nemažai įdomių ir gražių automobilių. Sveikiname nugalėtojus (dėl prizų atsiėmimo skambinkite į redakciją). Šiuos ir likusius įdomesnius automobilius patalpinsime kito „PC Klubo“ numerio diske, kad vieni kitų darbus galėtumėt pasižiūrėti. Iki kitų NFS ir ne tik konkursų!

POLICIJA TROKŠTA PAGAUTI TAVE, TAČIAU ŠIE VARGŠELIAI NEŽINO, JOG TU VAIRUOJI LOGITECH VAIRĄ AR KLAVIATŪRĄ

Logitech MOMO Racing Force Feedback



„Įspūdingiausias automobilis“, laimėtojas Jurijus Ceiko iš Vilniaus



Logitech Formula Force EX



„Agresyviausias automobilis“, laimėtojas Bioactiv

Logitech G15



„Elegantiškiausias automobilis“, laimėtojas Justas (Psicher)

„10TACLE“ AUGIMAS TĘSIASI

Nedidelė vokiečių leidėjų kompanija „10tacle Studios“, praėjusiais metais įkūrusi padalinius Singapūre ir Belgijoje ir pažadėjusi skirti plėtrai ne mažiau 25 mln. eurų, skelbia apie naują sandėrį. Kompanija nusipirko Londone esančios studijos „Blimey! Games“, „hardcore“ autosimuliatorių kūrėjos, kontrolinį akcijų paketą. Šioje studijoje darbuojasi 45 bendradarbiai, didžioji jų dalis tai daro distanciškai. Šiuo metu komanda padėjo vokiečių kompanijai „SimBin Development Team“ kurti žaidimą „FIA GT Racing Game“, taip pat rengia oficialiai dar neanonsuotą žaidimą darbiniu pavadinimu „Falcon“. Finansinės sandėrio detalės nežinomos, apie kokius nors pokyčius tolimesnėje studijos ateityje taip pat nepranešama.



NELINKSMOS ŽINIOS IŠ EA

Kompanija „Electronic Arts“ paskelbė trečiojo finansinio ketvirčio, kuris jai pasibaigė 2005–ųjų gruodžio 31 dieną, rezultatų ataskaitą. Rezultatai ne patys geriausi: neveltui neseniai kompanija paskelbė apie 5% savo darbuotojų atleidimą iš darbo (apie 350 žmonių). Stambiausio pasaulyje žaidimų leidėjo pardavimai per ataskaitoje nurodytus mėnesius sudarė 1.27 mlrd. dolerių — tai 11% mažiau nei prieš metus. Gryno pelno gauta 259 mln. dolerių, t.y. minus 31%, palyginus su 375 milijonais per tą patį praeitų metų laikotarpį. Iš dalies tai galima paaiškinti tuo, kad 680 mln. dolerių „elektronikai“ sunaudojo kompanijos „Jamdat“, JAV mobiliųjų žaidimų rinkos lyderio, pirkimui. Beje, mobilios ir „online“ krypčių plėtra yra įvardijami kaip vieni svarbiausių kompanijos prioritetų 2006 metais.

Kitame ketvirtyje mūsų laukia smogiamųjų „Electronic Arts“ pozicijų pasirodymai: „The Godfather“, „Black“, ir „Fight Night Round 3“. Tikimasi, kad šie žaidimai pagerins finansinių metų rezultatus.



„DREAMCATCHER“ VĖL KVIEČIAMA Į TEISMĄ

Nepriklausoma studija „Tesseraction Games“, karinio–jūrinio simuliatoriaus „Enigma: Rising Tide“ (2003 m.) kūrėja, padavė į teismą JAV leidėją „DreamCatcher Interactive“. Kaltinimai labai tipiški tokiais atvejais: kontrakto sąlygų pažeidimai, pardavimų ataskaitų falsifikavimas, reketavimas. Priminsime, kad neseniai kompanijai „DreamCatcher“ jau teko aiškintis santykius teisme su kitu savo partneriu, studija „3000AD“ ir jos charizmatišku vadovu Derek'u Smart'u. Ilga priešpriešа, vykusi labai permainingai, palietė „Battlecruiser“ ir „Universal Combat“ frančizes. Galiausiai nugalėjo kūrėjai.



„ACTIVISION“ ATSAKYS UŽ INDĖNŲ SKALPUS?

Visuomeninė JAV indėnų organizacija „Association for American Indian Development“ (AAID) pradėjo kampaniją prieš žinomą veiksmo projektą „GUN“ ir jį išleidusią „Activision“. Šiaurės Amerikos senbuvius įžeidė daugybė šio žaidimo, kurio veiksmas vyksta Laukiniuose Vakaruose, scenų. Taip, pavyzdžiui, kai kuriose misijose pagrindinis veikėjas pagal scenarijų turi naikinti ištisas apači indėnų gentis ir dar nuimti jų skalpus specialiu peiliuku. AAID tai traktuoja kaip „besiremiančius skaudaus genocido faktais rasizmo apsireiškimus, kurie sukuria negatyvų indėnų įvaizdį vartotojo sąmonėje“. Leidėjui siūloma atšaukti lapkritį pasirodžiusį projektą ir išleisti naują versiją, kurioje tikri Amerikos prerijų gyventojai būtų parodyti „kitu kampu“. O kol „Activision“ to nepadarė, aktyvistai kviečia visus boikotuoti žaidimą.
„Activision“ atstovai situaciją argumentavo tuo, kad žiaurybės Laukiniuose Vakaruose iš tiesų buvo svarbios Amerikos istorijoje, ir žaidimo tikslas buvo maksimaliai tiksliai perteikti tų laikų atmosferą (kaip tai padaryta daugelyje knygų ir filmų), o ne įžeisti indėnus. Beje, žudyti ir nuimti skalpus žaidime galima ir nuo baltaodžių galvų.





GAISRAS „TAKE–TWO“ KOMPANIJOJE

Kol lietuviai drąsiai ištveria neregėtus šalčius, kitoje Atlanto vandenyno pusėje amerikiečiai kenčia nuo kitokių problemų. Neseniai nuo gaisro nukentėjo garsių kompanijų „Take–Two“ ir „Rockstar New York“ biurai, kurie yra Brodvėjuje. Gaisras buvo ganėtinai rimtas — jam buvo skirta penkta sudėtingumo kategorija, nukentėjo šeši gaisrininkai ir vienas civilis asmuo. Gaisro priežastis kol kas nenustatyta; tikimės, kad tai ne teisininko Džeko Tompsono, garsėjančio savo neapykanta „Take–Two“ kompanijai, rankų darbas.

Nuo gaisro nukentėjo ne tik žaidimų kūrėjai — ugnis siekė tame pačiame pastate esančią parduotuvę „Prada“, Guggenhaimo muziejų ir kitų kompanijų biurus.

PLATININĖS IMPERIJOS

Kompanija „Microsoft Game Studios“ ir kūrėjų studija „Ensemble Studios“ su pasididžiavimu praneša, kad spalį pasirodžiusi garsios strateginės frančizės „Age of Empires“ paskutinė iteracija pasiekė platininį statusą. Konkretus parduotų kopijų skaičius nepranešamas, bet paprastai šis statusas suteikiamas pardavimams pasiekus 1 milijoną. Ir kūrėjas, ir leidėjas vienbalsiai vadina „Age of Empires 3“ greičiausiai išparduodamu populiarios PC frančizės žaidimu.



KONKURSAS!

Laimėk BenQ FP91G+ monitorių, kuris turi visas vaizdo atkūrimo lyderio savybes:



- ✓ 19 colių įstrižainė
- ✓ 550:1 kontrastas
- ✓ 8 ms reakcijos laikas
- ✓ 1280x1024 rezoliucija
- ✓ 16,2 milijonai spalvų
- ✓ 140°/135° stebėjimo kampas
- ✓ itin mielas dizainas



Nori laimėti? Tada atsakyk į visus klausimus teisingai ir galbūt seną savo monitorių pakeisi galingu BenQ FP91G+!

1 Koks BenQ FP71V monitoriaus reakcijos laikas?
a) 10 ms
b) 8 ms
c) 4 ms

2 Kiek „G-Mark" (Gero Dizaino) apdovanojimų 2005 metais laimėjo kompanija BenQ?
a) Nė vieno
b) 5
c) 11

3. Kiek sveria stilinga BenQ N300 optinė pelė?
a) 60 g.
b) 80 g.
c) 120 g.

Jeigu atsakyti į klausimus per sunku, pabandykite pagalbos ieškoti kompanijos BenQ internetinėje svetainėje – **www.benq.lt**

Savo atsakymus surašykite į žurnale esantį kuponą ir siųskite į redakciją adresu Jonavos g, 254a, 44132 Kaunas arba elektroniniu paštu: pcklubas@hakeris.lt. Būtinai parašykite savo vardą, pavardę ir adresą. Laimėtojai bus išrinkti iš visų teisingai atsakiusiųjų burtų keliu.

LAUKIAMIAUSI 2006–ŲJŲ ŽAIDIMAI

Štai ir pasibaigė 2005–ieji metai — pereitas eilinis žaidimų industrijos vystymosi etapas, palikęs atnaujintą pluoštą šedevrų ir vidutiniokų, naujovių ir šablonų, revoliucijų ir degradacijų, fanų ir įsiutusių asmenybių, entuziastingus šūkius ir kelis naujus „šventus fanų karus“. Ką mums ruošia 2006-ieji metai? Būtent tai mes pasistengsime išsiaiškinti čia ir dabar, pažymėdami svarbiausius ir labiausiai laukiamus 2006–ųjų projektus.

Į MŪSŲ „PAČIŲ PAČIAUSIŲ“ SĄRAŠĄ PATEKO:

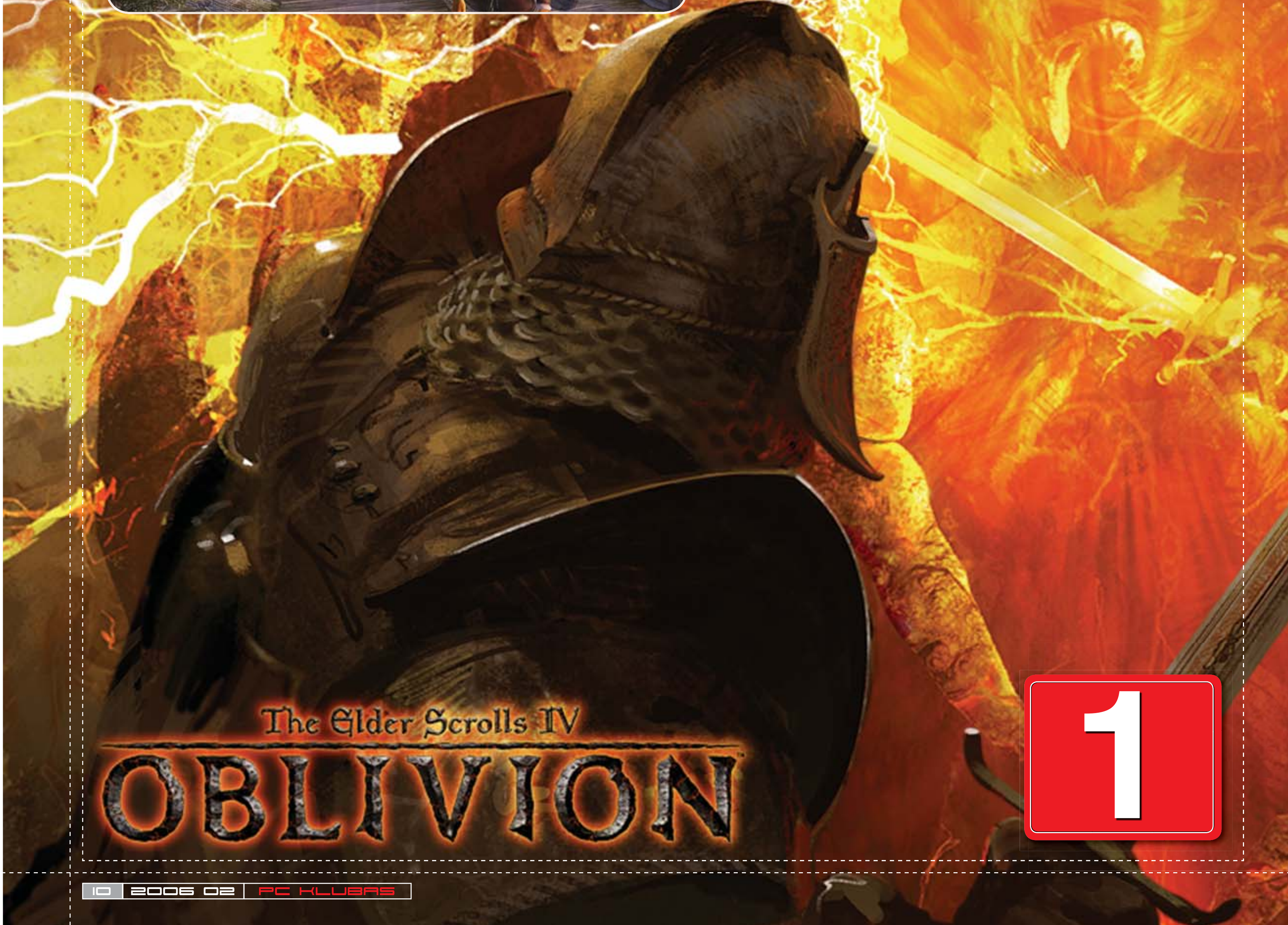
Žaidimo pavadinimas	Kūrėjas	Leidėjas	Data*
1. Elder Scrolls IV Oblivion	Bethesda Softworks	2kGames	2006.03
2. S.T.A.L.K.E.R.	GSC GameWorld	THQ	2006.11
3. Half-Life 2: Aftermath	Valve Software	Activision	2006.03
4. Crash Day	Moon Byte Studios	Atari	2006.02
5. Faces of War	Best Way	1C	2006.03
6. Enemy Territory: Quake Wars	Splash Damage	Activision	2006
7. Prey	Human Head Studios	2kGames	2006.03
8. Heroes of Might and Magic V	Nival Interactive	UbiSoft	2006.04
9. Unreal Tournament 2007	Epic Games	Midway	2006.05
10. Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Ubisoft	2006.04

***Žaidimų išleidimo datos atitinka 01.02.2006 duomenis**

Nemažai laiko praėjo po „The Elder Scrolls 3: Morrowind“ (su jo absoliučia laisve ir milžiniškomis erdvėmis) pasirodymo. Ir štai jau artėja frančizės tęsinys, kuris, be jokios abejonės, iš anksto pretenduoja tapti dideliu hitu. „Bethesda Softworks“ lieka ištikima sau, toliau žengdama kiekybinio sumažėjimo ir kokybės lygio kėlimo keliu „The Elder Scrolls“ frančizėje. Bendras žaidybinio pasaulio plotas sumažės, tačiau taps labiau turiningas ir detalizuotas. Taip pat, palyginus su „Morrowind“, sumažės NPC skaičius, bet tuo pačiu metu jie taps pažangesni ir sumanesni, skirtingai nuo TES3, kur pasaulis buvo pririštas prie pagrindinio veikėjo ir atrodė blankus bei miręs. Dėl techninės sudedamosios rūpintis nereikia — paveiksliukai ir klipukai kalba patys už save.

Ko laukti iš žaidimo? Vienareikšmiškai — didelio jūsų PC „upgrade‘o“, kadangi TES4 kūrėjų užmojams įvykdyti reikės atitinkamo galingumo; o jei prisimintume, kokie reikalavimai buvo keliami jo pirmtakui „Morrowind“, bet kokios abejonės atkrenta.





2

S.T.A.L.K.E.R. — kiek daug šiame žodyje... vargu, ar buvo, yra ir bus žaidimų industrijoje dar vienas toks žaidimas, kuris gerokai prieš savo pasirodymą surinks tokias, nepabijosime šio žodžio, fanų ir tiesiog užjaučiančių minias. Per žaidimo laukimo laikotarpį, kuris sudaro daugiau nei 4 metus, fanai sukūrė Černobylio tematikos modifikacijas įvairiausiems žaidimams, buvo išleisti „Flash“ mini žaidimai, tekstiniai RPG ir kiti kūriniai, nupiešta, nufilmuota ir parašyta (ir mūsų taip pat) ne mažiau 10 Gb tekstų, įvairiausios kūrybinės grafinės medžiagos, videoklipukų ir paveiksliukų iš „bild‘ų“ ir „beta“ versijų. Tačiau vežimas vis dar nejuda... Eilinis „when its done“ atitraukė brangią svajonę į tolimą 2006 lapkritį ir iššaukė fanų emocijų laviną.

Ko laukti iš žaidimo? Pradžioje — garantuoto pasirodymo šiais metais. Tačiau pažvelgus į sumanius fanus, kurie įgudusiomis rankomis tarsi chirurgai operuoja neoficialius „bild‘ų“ vidurius, šmėkšteli mintis, kad jiems pavyks sukurti kažką žaidybinio ankščiau už GSC. Norėtumėm tikėtis, kad klystame :).



S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

3

HALF-LIFE 2 AFTERMATH



2004 metų geriausio žaidimo tęsinio, „Half–Life 2: Aftermath“ įvykiai vyksta iš karto po antrosios dalies pabaigos, o tiksliau, po sprogimo Citadelėje. Pagrindinė užduotis yra palikti pusiau sugriautą City 17, kuris virto tikru mūšio lauku tarp Citadelės pajėgų ir sukilėlių. Apie patį žaidimą nieko konkretesnio nežinoma, tačiau turima informacijos apie tai, kad gražuolei Alyx bus skirtas vienas pagrindinių vaidmenų siužete. Pakeitimų techninėje dalyje taip pat bus, visų pirma tai liečia HDR — „high–dynamic range lighting“, neseniai parodytą „HL2: Lost Coast“ projekte (apie tai prabilo patys „Valve“ darbuotojai, duodami interviu vienam „online“ leidiniui). Ir aišku, bus dar daugiau interaktyvumo, dar pažangesnė fizika ir dar įdomesnis „geimplėjus“.

Ko laukti iš žaidimo? Įdomios vieno žaidėjo istorijos ir linksmo „multiplayer“ režimo. Ir dar norėtųsi, kad „Valve“ nežengtų tradiciniu žaidimų industrijai keliu ir neišleistų dešimt papildomų lygių turintį „add–on‘ą“, o iš tiesų praplėstų žaidėjo galimybes tiek „singleplayer“ režime, tiek ir „multiplayer“.







CRASHDAY

Pastaruoju metu žaidėjus užvertė audringas įvairių lenktynių, daugiau ar mažiau sėkmingai bandančių pavyti NFS frančizę, srautas. Kelios dešimtys mašinų, dešimtys trasų, keli šimtai „tiuningo“ variantų, ir eilinis klonas veržliai išvysta pasaulio šviesą, ir taip pat staigiai užgęsta, nespėjęs net sužibėti, palyginus su jo pirmtakų minia. Likimo ironija, per pastaruosius du ar tris metus gerų kovinių lenktynių žanras tapo užmirštas, ir niekieno, išskyrus fanus, neprisimenamas. Kur gi ta baisių skerdyklų dvasia, su metalo girgždėjimu, uraganiniu šaudymu ir priešo pamuštų mašinų sprogimais? Pagaliau ši dvasia sugrįžta, o jos vardas — „Crash Day“.

Be įspūdingos eilės paveiksliukų jau išleisti keli videoklipukai, ir tai, ką juose galima matyti, sukelia pagarbą. Žaidime žadama šiuolaikiškiausia grafika, absoliuti judėjimo laisvė, galinga fizika ir interaktyvumas, milžiniškas „tiuningo“ variacijų kiekis (tame tarpe ginkluotės ir aksesuarų įrengimas), gausybė mašinų, lygių redaktorius ir 8 (!!!) „multiplayer“ režimai.

Ko laukti iš žaidimo? Idealiu atveju — visų paskelbtų galimybių įvykdymo. Ir gausis vienareikšmis ir bekompromisis hitas.

4

FACES OF WAR

(PRIEŠO UŽNUGARYJE 2)

Svaiginančio anų metų hito ilgai lauktas tęsinys. Antra dalis pasiūlys mums patobulintą varikliuką su pagerinta grafika, dar įspūdingesnę fiziką ir interaktyvumą, keturias kampanijas už kiekvieną žaidime pristatytą naciją (TSRS, JAV, Didžiąją Britaniją ir Vokietiją), dar daugiau „unit'ų" ir ginkluotės, taip pat naujus „multiplayer" režimus. Be to, rimto patobulinimo sulaukė ir DI, kuris nuo šiol sugeba pats priimti sprendimus mūšio eigoje, savarankiškai dalyvauti kirstynėse ir parinkti ginkluotę priešo sunaikinimui. Taip pat verta paminėti ir pasikeitusią kariuomenės valdymo sistemą — dabar kelių kovotojų būrį galima bus priskirti vadui ir teikti pagrindines komandas per jį.

Deja, šiuo momentu nežinoma nieko konkretesnio dėl oficialaus lygių redaktoriaus, kurio buvimas, be jokios abejonės, žymiai pratęstų žaidimo gyvavimo laiką ir sudarytų palankias sąlygas fanų pritraukimui.

Ko laukti iš žaidimo? Puikios ir išsamios kampanijos, dinamiško daugelio žaidėjų režimo ir oficialaus žemėlapių redaktoriaus. Na ir, aišku, atitinkamos viso to optimizacijos.



5

6

„Splash Damage“ studijos pastangomis kuriamas „Enemy Territory: Quake Wars“ yra pozicionuojamas kaip FPS su RTS elementais. Žaidimo veiksmas vystysis ateityje, prieš kelis dešimtis metų iki „Quake 2“ įvykių, kuomet Strogai užpuolė Žemę. Nesunku suvokti, kad mūšiuose dalyvaus dvi pusės — jau minėti Strogai ir Žemės gyventojų pasipriešinimo pajėgos. Žaidimas pasižymės didele „multiplayer“ režimų įvairove — pradedant banaliais „deathmatch‘ais“ ir baigiant ginkluotos palydos apsaugos arba strategiškai svarbių objektų sunaikinimo užduotimis. Žaidėjų dėmesiui bus pasiūlyta apie 40 įvairaus transporto vienetų ir nemažiau 5 įvairių pėstijos klasių.

„Enemy Territory: Quake Wars“ kuriamas modifikuoto „Doom 3 Engine“ varikliuko pagrindu. Taip taip, skamba fantastiškai, bet taip yra. Tačiau neverta labai stebėtis, nes Polo Vedžvudo, vieno „Splash Damage“ kūrėjų, teigimu „Doom 3“ varikliukas sulaukė daugiau negu visiškos pertvarkos“ — toks drąsus pareiškimas automatiškai atmeta visus klausimus. Nepamirškim ir to, kad kūrime dalyvauja „Doom“ „tėvas“ Džonas Karmakas. Be to, patobulintas varikliukas naudoja „MegaTexture“ technologiją, kuri leidžia milžinišku greičiu kurti detalų landšaftą su milijonais poligonų ir tuo pat metu nereikalauja didelių PC resursų.

Ko laukti iš žaidimo? Vienareikšmiškai — kažko naujo ir unikalaus. Nesinorėtų gauti eilinio „Doom 3“ varikliuko pagrindu sukurto perdirbinio/tęsinio arba paprasto „Battlefield 2“ klono apie Žemiečių ir Strogų priešpriešą.



7



Vienintelis žaidimas, kuris pagal savo kūrimo laiką lenkia visur esantį S.T.A.L.K.E.R. Pirmą kartą anonsuotas 1996 metais, po kurio laiko „Prey“ visiškai dingo iš Interneto puslapių. Ir tik neseniai žaidimas atgimė „Doom 3“ varikliuko pagrindu su visais pastarojo privalumais ir trūkumais idealiame šiam varikliukui žanre — FPS ir „Horror“ mišinyje. Pagrindinis žaidimo veikėjas — jaunas indėnas vardu Tommy, kuriam tenka stoti į sudėtingą kovą prieš ateivius, keliančius grėsmę visai žmonijai. Žaidime akcentuojamas ypač originalus „geimplėjus“ ir galinga siužetinė sudedamoji. Be to, patys kūrėjai žada tikrą revoliuciją DI srityje.

Ko laukti iš žaidimo? Minimum – geresnio, negu D3, siaubiako ir šaudyklės žanrų sutapatinimo bei, aišku, įdomaus „geimplėjaus“. Maksimum — projekto, kuris pretenduoja į nežymių, bet vis tik revoliucijų ir inovacijų kiekį.

8

Legendinės strategijos, kuri iki šiol gyvena milijonų žaidėjų širdyse ir liko nepralenkiama savo žanre, tęsinys. Penktoji dalis perkels veiksmą į naują, visiškai trimatį pasaulį, padėsiantį dar giliau pajusti tą stebuklingą, tik šiai frančizei būdingą atmosferą.

Be grafikos „Heroes of Might and Magic V“ dar gali pasigirti ir įspūdingu kitų naujovių kiekiu — nauja, dinamiška mūšių sistema, taip pat ir realiajame laike, pakeistu „multiplayer“ režimu, eliminuojančiu ilgą savo ėjimo laukimą ir lanksčia strategine sistema su dar didesniu galimybių kiekiu.

Ko laukti iš žaidimo? Dar įdomesnių, „technologiškesnių“ ir įvairesnių Herojų!



HEROES V of Might and Magic





Unreal Tournament 2007

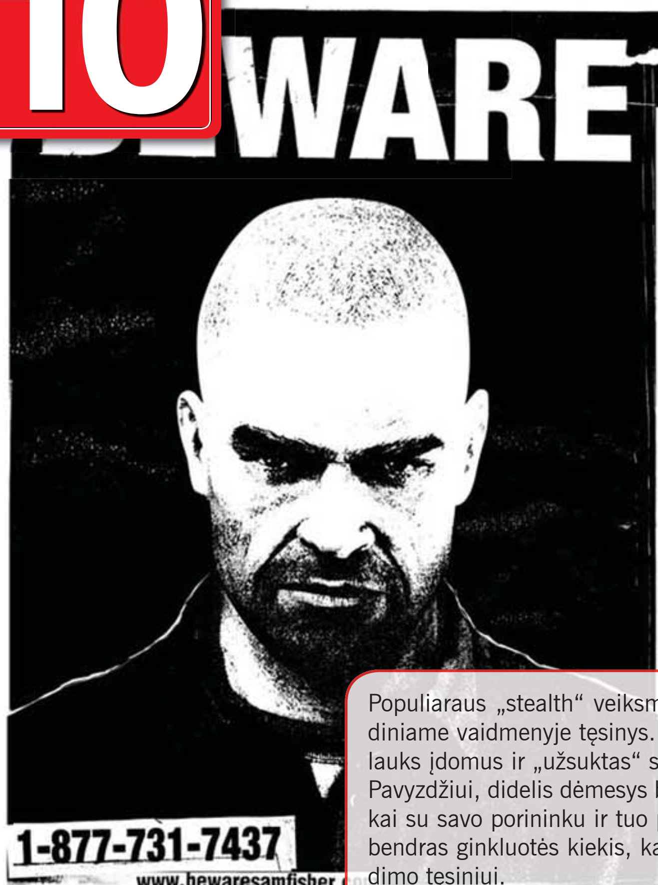
Be abejonės, nėra žaidėjų bendrijoje tokio žmogaus, kuris nebūtų girdėjęs apie „Unreal" frančizę. Frančizę, išlaikiusią laiko išbandymą, tiek technologijų prasme, tiek „geimplėjaus" ypatumais.

Naujas „Unreal Tournament 2007" apjungs pačias šiuolaikiškiausias technologijas 3D grafikos srityje, galingą fiziką ir realistišką pažeidimų sistemą. Suprantama, kad be puikios techninės sudedamosios, į žaidimą bus įtraukti geriausi ankstesnių frančizės dalių pasiekimai: įvairiausia ginkluotė, solidus transporto priemonių skaičius ir nauji „multiplayer" režimai, tarp kurių „Conquest" (FPS ir RTS mišinys).

Ko laukti iš žaidimo? Uraganinio UT „geimplėjaus", naujo žingsnio technologijose ir dar visokiausių „skanumynų".

9

10

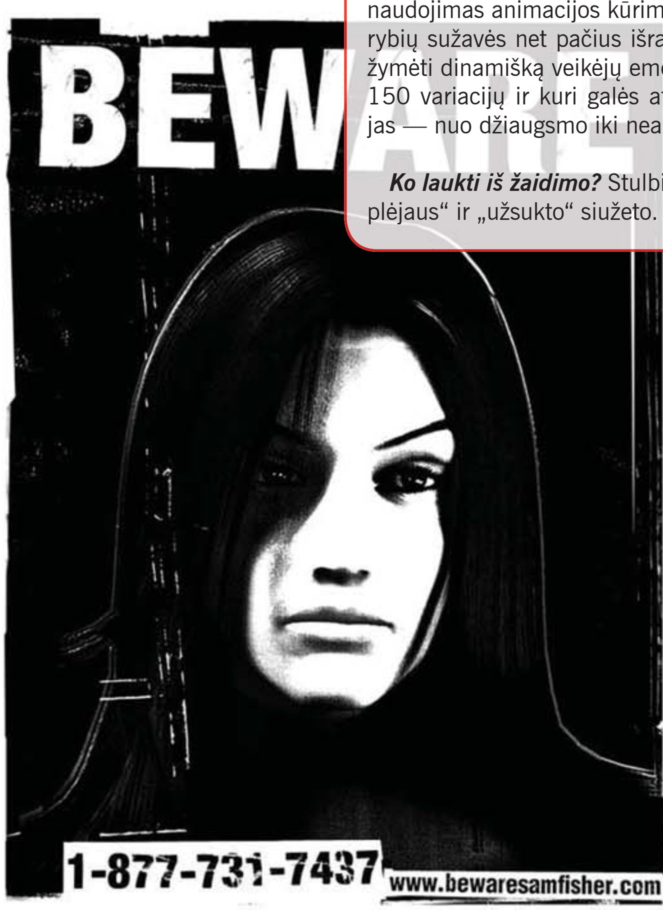


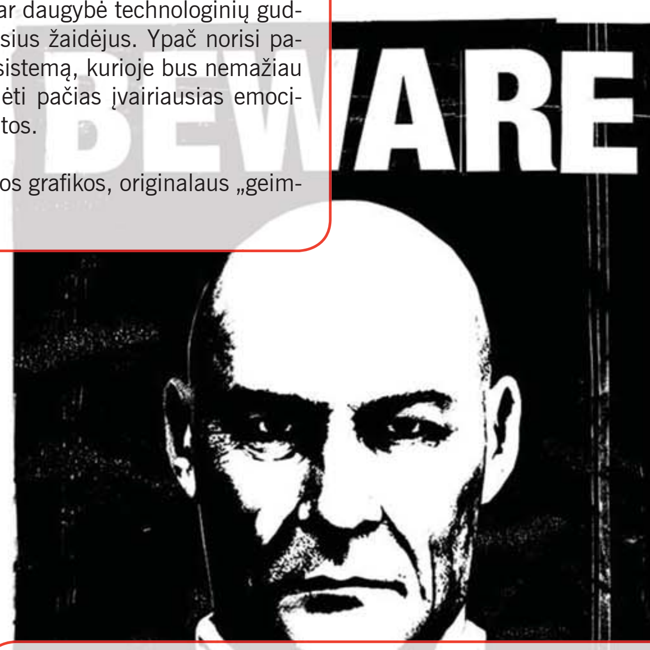


Populiaraus „stealth“ veiksmo žaidimo su Semu Fišeriu pagrindiniame vaidmenyje tęsinys. Naujoje, jau ketvirtoje dalyje, mūsų lauks įdomus ir „užsuktas“ siužetas bei kelios naujos galimybės. Pavyzdžiui, didelis dėmesys bus skirtas pagrindinio veikėjo saveikai su savo porininku ir tuo paremtais triukais. Aišku, padidės ir bendras ginkluotės kiekis, kaip ir dera bet kuriam sėkmingo žaidimo tęsiniui.

Techninė žaidimo pusė niekada nekentėjo dėl kokių nors problemų, ir to taip pat nebus šį kartą. Pažangiausia grafika, įdiegta „Normal Mapping“ sistema, „Motion Capture“ technologijos panaudojimas animacijos kūrime ir dar daugybė technologinių gudrybių sužavės net pačius išrankiausius žaidėjus. Ypač norisi pažymėti dinamišką veikėjų emocijų sistemą, kurioje bus nemažiau 150 variacijų ir kuri galės atspindėti pačias įvairiausias emocijas — nuo džiaugsmo iki neapykantos.

Ko laukti iš žaidimo? Stulbinančios grafikos, originalaus „geimplėjaus“ ir „užsukto“ siužeto.



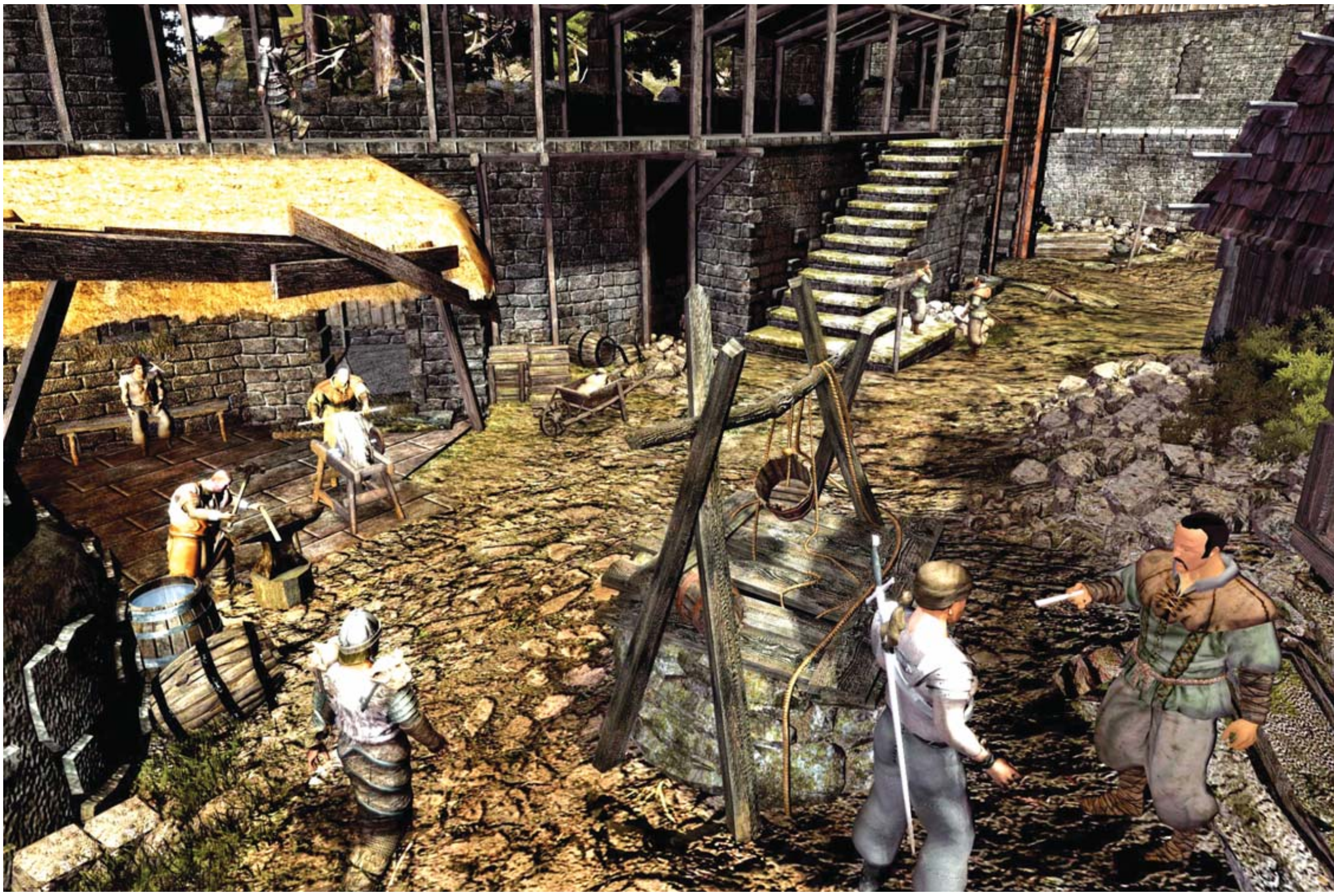


Kaip matome, 2006–ieji žada mums nemažai hitų ir šedevrų, ir, galbūt, net revoliucinių žaidimų, kurie pakeis nusistovėjusius pagrindinius industrijos principus ir sukurs naujus kokybės etalonus. Aišku, bus ir nusivylimų, bet norėtųsi, kad jų būtų kiek įmanoma mažiau, arba nebūtų iš viso. Galimas dalykas, kad bus ir tokių hitų, kurie prisėlins tyliai, nepastebimai ir griaustiniu trinktelės žaidimų fronte. O galbūt, šiais metais gims naujieji žanrai, apie kuriuos bus prisimenama po kelių dešimčių metų, kaip dabar prisimenami „Doom“ ir „X–Com“. Ateitis parodys....



Tuo, kad „Gotika 3“ bus, neabejojo niekas. Tai tapo aišku, po miglotos antrosios dalies pabaigos, kurioje pagrindinis veikėjas laivu išplaukė į žemyną. Trečioje dalyje scenaristai pastebimai apsunkino mūsų herojaus gyvenimą. Atvykęs į nežinomą uostą, jis supranta, kad pasaulis smarkiai pasikeitė: kruvinas karas žmonių atžvilgiu baigėsi liūdnai — jie pralaimėjo, ir ne kam nors, o orkams. Žmonių civilizacija faktiškai yra sugriauta, o jie patys tapo vergais.





Pasipriešinti agresoriams sugebėjo tik vienas miestas — Vanguard, Imperijos sostinė. Ten vis dar normaliai gyvena žmonės ir tikisi Mesijaus (mūsų vaidmenyje) atėjimo. Mes, aišku, galime drąsiai pulti į kovą ir parodyti orkams viską, ką mokame, tokiu būdu grąžinant žmonėms valdžią. Ar toks variantas jūsų netenkina? Jūs pats jaučiat antipatiją žmonijai?!? Jokių problemų! Galima nusispjauti į žmones ir prisijungti prie orkų. Yra ir trečias variantas. Jo esmė yra ta, kad galima likti nuošalyje ir lengvai pasipelnyti, užsiimant vagystėmis, marodieriavimu, banditizmu, pasaulio „tyrinėjimu" ir t.t. Taigi iš pat pradžių turėsite tris alternatyvas, bet ne viskas taip blogai. Linijiškumo žaidime apskritai nėra. Mes galime plėšikauti, plėšikauti, plėšikauti, o paskui surimtėti ir prisijungti prie žmonių arba orkų. Vienaip ar kitaip, žaidime yra trys skirtingos pabaigos.

Siekdami paįvairinti „geimplėjų", kūrėjai žada įtraukti į žaidimą gildijas, kurios nuo šiol vadinsis „liaudies grupėmis". Iš viso žaidime jų bus šešios: orkai, sukilėliai, klajokliai, miškininkai, žudikai ir vergų pirkliai. Nedaug, tačiau nė vienos panašios grupės. Siužeto eigoje mums būtinai teks prisijungti prie vienos iš jų.

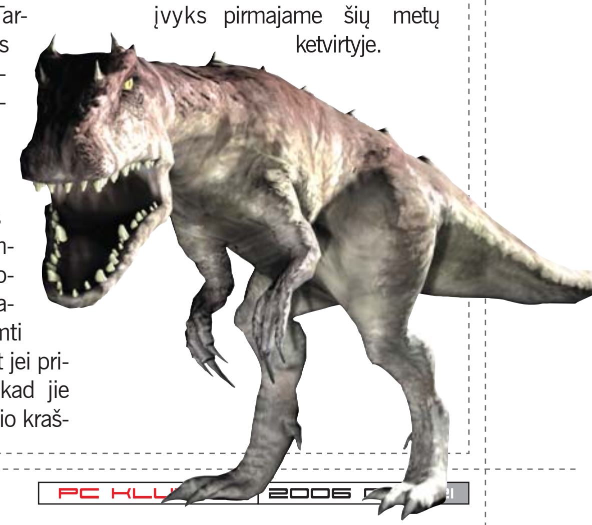
Palyginus su antrąja dalimi, teritorija padidės trigubai ir sudarys maždaug 75 kv. km. Kaip pėsčiomis galima apeiti tokį plotą, nepranešama, taigi pagrįstai galima tikėtis arklių arba kitų transporto priemonių atsiradimo. Pats žemynas išskaidytas į tris tematines zonas: visiems pažįstamas džiunglės centre, smėlio dykumas pietuose ir ledines dykumas šiaurėje. Netikėta, tiesa? Kad kažkaip visa tai atgaivintų, kūrėjai išmėtė po pasaulį 20 tvirtovių, miestų ir kaimelių, sugalvojo ir įgarsino (sunkiai tikėtina) beveik 1000 įvairiausių NPC (palyginimui: originalioje „Gotikoje" — 200, antroje dalyje — 400). Visi šie NPC gyvens visavertį gyvenimą, o tai reiškia, kad jie nestovės vienoje vietoje, kaip stulpai, laukdami, kol prieisim prie jų, norėdami gauti eilinę užduotį. Ne, dabar mums teks pabėgioti ir paieškoti NPC po visą miestą, jų kasdienio buvimo vietose: namuose, baruose, kalvėse, turguje ir t.t. Naktį jie miega, taigi tam, kad gautumėte „kvestą", teks palaukti ryto, trypčiojant po namo durimis. Pats herojus nebus suvaržytas būtinybės valgyti, miegoti ir pan. Be to, inventorius bus begalinis. Taigi sunkus ir sudėtingas „fantasy" herojaus gyvenimas! Beje, importuoti veikėją iš antrosios dalies nebus galima, tačiau kūrėjai tikina, kad žaidimo pradžioje herojus jau turės kelis lygius ir kažkokią ekipiruotę... Greičiausiai, tai bus lazdelė ir skudurai :). Mūšių sistema pasikeitė į gerąją pusę. Dabar galime mojuoti ne vienu, o iš karto dviem kardais. Žadami ir skydai, bet ši informacija kol kas nepatikrinta.

Pagaliau kūrėjai išgirdo žaidėjų maldas ir optimizavo žaidimo valdymą pele. Viskas tapo patogiau, net inventoriaus rūšiavimas. Mūšiai bus valdomi standartiškai, kaip ir daugelyje kitų tokio pobūdžio žaidimų: kairys klavišas — smūgis, dešinys — blokas. Anonsuotas ir įspūdingas kombo judesių kiekis, tiesa, kol kas nė vienas nebuvo parodytas.

Originalus kūrėjų išradimas — „masinis" DI, kurio pagalba galėsime sukelti tikrus maištus. Tarkim, nužudę nustebusios minios akivaizdoje tris ar keturis orkus–sargus, mes išvysime, kaip ir senas, ir jaunas griebiasi šakių, o moterys slepia savo vaikus rūsiuose. Ir šiose miniose bus savų lyderių ir karių, lankininkų ir kavalerijos, o keli žmonės apskritai gali pradėti prašyti prisijungti prie jūsų. Priimti juos ar ne, spręsit tik jūs, bet jei priimsite, tai visai nereiškia, kad jie seks jums iš paskos į pasaulio kraštą. Išvydę pirmus orkus, jie gali išsigąsti ir pasprukti į artimiausią kaimelį. Taigi pasikliauti teks tik savo jėgomis.

Ir pabaigai norisi pasakyti kelis žodžius apie grafiką — ji puiki. Už ekrane vykstantį spalvų maksimalizmą atsakys pilnai perdirbtas „Gamebryo" varikliukas. Kiekvienas veikėjas turės ne mažiau kelių dešimčių tūkstančių poligonų ir bus apklijuotas labai ryškiomis ir simpatiškomis tekstūromis. Be to, varikliukas palaiko daugelį šiuolaikinių technologijų, trečios versijos „šeiderius", realizuoja veidų animacijos technologiją „EmotionFX" ir daugybę kitų dalykų.

Malonu, kad vienintelė žaidimo platforma — PC, o pasirodymas įvyks pirmajame šių metų ketvirtyje.





Beveik prieš du metus talentinga kūrėjų grupė iš kompanijos „Blizzard" („Diablo" ir „Diablo II" autoriai) paliko garsiąją kompaniją ir įkūrė savąją — „Flagship Studios". Jų debiutinis projektas iš pirmo žvilgsnio atrodo klaikiai ir netikėtai, bet iš tikrųjų obuolys netoli nukrito nuo obels. Jei trumpai, „Hellgate: London" yra tas pats „Diablo", tik iš pirmojo/trečiojo asmens perspektyvos ir kitame „setting'e". Naikinsite pragaro išperų minias, pastoviu tempu judėdami vis toliau ir toliau kažkada didingo Londono griuvėsiais, nes Londonas pasirodė kūrėjams idealiu miestu, kuriame galima surengti paskutinį postapokaliptinį mūšį tarp Gėrio ir Blogio.

Visos žaidimo lokacijos bus generuojamos atsitiktinai realiame laike. Pamenate, kaip bėgiodavom absoliučiai unikaliomis „Diablo“ teritorijomis, išdėstytomis tarp nedidelių iš anksto sukurtų siužetinių zonų? Čia mūsų lauks tas pats.

„Flagship Studios“ teigia, kad jie sukūrė daugiau nei šimtą ginkluotės rūšių, kurių kiekvienas galės būti suderintas savo šaudmenims ir patobulintas ypatingais būdais. Be to, „Hellgate: London“ turės panašią į „Diablo“ ginkluotės kovinių savybių atsitiktinio generavimo sistemą. Ji leidžia žaidimo eigoje aptikti identiškai atrodančius skirtingų charakteristikų ginklus. Be to, bus penkios pažeidimų rūšys, kiekvienas su savo „bonusais“: fizinis gali pargriauti priešą, ugninis — padegti; spektralinis naikina jo šarvus, toksinis apnuodija kai kurias būtybes, elektrinis kartais apkurtins blogiečius.

Kai kurie ginklai bus labai griozdiški, todėl juos turėsite laikyti abiem rankomis; mažesnių išmatavimų ginklus bus galima laikyti vienoje rankoje. Taigi vienoje rankoje galite turėti kardą, kitoje — šautuvą. Skanumėlis. Demonams nebelieka jokių šansų! Mūšiai iš pirmojo/trečiojo asmens, paeiliui naudojant toliašaudžius arba artimojo mūšio ginklus, atlikti Džedajaus stiliumi, gerai mums pažįstamu iš „Jedi Knight“.



Daugelis antraeilių „kvestų“ „Hellgate: London“ žaidime bus atsitiktiniai. Be to, žaidimas savo tikslams naudoja realaus laiko valandas, panašiai kaip „Animal Crossing“ (kas galėtų pagalvoti, kad kada nors šie du projektai bus palyginti?). Pavyzdžiui, prekeivis sako jums, kad kitą savaitę jam katastrofiškai reikės tam tikros rūšies prekių, o rytoj atveš ypatingų žolelių partiją, — ir čia kalbama ne apie žaidybines dienas, o apie tikras. Kūrėjai aiškina tokią sistemą tuo, kad ji priverčia žaidėjus kiekvieną dieną praleisti „Hellgate: London“, tikintis naujų įdomių užduočių ir siurprizų (arba nuolat keisti datą ir laiką „Windows'uose“).



Žaidimo „multiplayer“ pagrinde bus pristatytas kooperatyviniu perėjimu. Mažos drąsių avantiūristų grupelės vaikštinės sugriauto miesto gatvelėmis ir skersgatviais, rengdami monstrams negailestingas skerdynes. Balanso išsaugojimui „Flagship Studios“ ketina nustatyti apribojimus lokacijas aplankančių žaidėjų kiekiui, t.y. vienose vietovėse vienu metu galės būti du arba trys žaidėjai, kitose — kur kas didesni nuotykių ieškotojų kolektyvai.

„Hellgate: London“ — stulbinantis veiksmas, pramoga daugeliui mėnesių; tai į nieką nepanašus žaidimas ir tas projektas, kurio pasirodymo šiais metais nekantriai laukia visa mūsų redakcija, ir pataria jums taip daryti!



COMPANY OF HEROES

Pasitikite dar vieną žaidimą apie Antrąjį Pasaulinį karą, kurio kūrėjai labiausiai orientuojasi į JAV rinką. Tad kur vyks žaidimo veiksmas? Teisingai, vakariniame fronte, o jei tiksliau, Normandijoje. Ir nors misijos apie išlipimą į šio regiono krantą jau tiek kartų buvo pristatomos įvairiuose žaidimuose, kad net tapo „pop'su", atrodo, kad Vakaruose žmonės vis dar kimba ant tokio „jauko".

Karo veiksmai vyksta tarp JAV pajėgų ir nacių. Iš siužeto nieko antgamtiško laukti neverta — jis yra standartinis žaidimui apie karą. Išsilaipiname Omachos paplūdimyje ir keliaujame sėti laisvę bei demokratiją visoje Europoje. Šioje vietoje labai tikimės, kad scenaristai nesuvaikės ir nepradės įrodinėti visam pasauliui, kad būtent amerikiečiai patys, be niekieno pagalbos laimėjo karą...

Vadovausime nedideliam pėstininkų būriui, keliems tankams ir patrankoms. Kovotojai bus suskirstyti į klases — medikai, pionieriai, snaiperiai, smogikai, o tai toli gražu ne visas sąrašas. Numatyta daugybė karių judėjimo būdų, kas, be abejo, atveria plačias galimybes taktikos mėgėjams. Kariai gali ne tik judėti pėsčiomis, bėgti ir šliaužioti, bet ir tupėti, būti padidintos kovinės parengties būsenoje ir t.t. Žaidimo technikos parkas žada būti labai platus ir apims daugybę tų laikų karinių mašinų modelių. Bus žaidime ir aviacija. O štai kaip bus realizuotas jos valdymas, dar neaišku. Galbūt vadovausime savarankiškai, bet, greičiausiai, lakūnų valdymas primins „Blitzkrig" žaidimą: nurodei tašką, atskrido, subombardavo.

Gyvybės juostelės nebus. Vietoj jos ir pėstininkams, ir technikams bus naudojama zoninė pažeidimų sistema, t.y. jei pataikysit kareiviui į ranką, jis praras galimybę laikyti ginklą ir šaudyti, o jei kulka pataikys į galvą — jis iš karto lavonas. Tam, kad pirmosiomis mūšio minutėmis neprarastumėte visų savo karių, reikia kruopščiai slėpti savo kareivas nuo priešų ugnies, rengti pasalas, greitai samprotauti, veikti pagal aplinkybes ir planuoti veiksmus į priekį, nes „Company of Heroes" yra ne standartinis RTS, o labiau taktika. Bazių sukurti mums niekas neleis, tačiau galimybė papildyti savo išretintas gretas bus — tam tereikia tik užgrobti žemėlapyje esančius kontrolinius taškus.



„Company of Heroes" naudoja iš esmės perdarytą „Warhammer engine". Ir taip greitas varikliukas, net šiais laikais sukuriantis padorų vaizdą, buvo žymiai pagerintas ir prikimštas visokiausių technologijų palaikymų. Naujagimis gavo vardą „Essence Engine". Rezultatą galite matyti paveiksliukuose — variklis išduoda beprotiškai gražų vaizdelį, kuriuo prieš du ar tris metus galėjo pasigirti tik pačios pažangiausios šaudyklės: daugiapoligonaliniai, ryškiai atvaizduoti modeliai, teisingi šešėliai, žodžiais nenusakoma ugnis...

Atėjo metas apibendrinimui. Pažadėta mums labai daug. Artėjantis „Company of Heroes" gali tapti jei ne revoliucija žanre, tai bent jau kokybišku žaidimu, kuriam negaila išeikvoti sunkiai uždirbtus pinigėlius. Pažangiausios galimybės, grafika ir fizika tik pagelbės. Optimizmo prideda ir kompanijos–kūrėjos, turinčios milžiniškos patirties strategijų žanre, vardas. Vienintelis dalykas, kurio trūksta šiam žaidimui — originalumas. Taigi, jei mėgstate RTS ir taktiką — laukti vienareikšmiškai. Kitiems bent jau atkreipti dėmesį, nes tokio lygio projektai pasirodo gan retai.



NEVERWINTER NIGHTS 2

„Neverwinter Nights“ buvo vienas geriausių 2002 metų žaidimų, ir dabar kompanija „Obsidian Entertainment“ ketina pakartoti šią sėkmę, išleisdama tęsinį. Jis nebus savo pirmtako veidrodinis atspindys — kūrėjai paėmė iš pirmo žaidimo tik viską geriausią ir dar labiau patobulino; be to, panaudojo naują grafinį varikliuką, kad žaidimas atitiktų 2006 metų standartus. Didžiausių patobulinimų, palyginus su pirmuoju žaidimu, sulaukė vieno žaidėjo režimas.

Projekto dizaineris Ferret Budein teigia, kad visi įvykiai vyks tame pačiame Neverwinter mieste, kuris dabar bus kitoks nei originale, kadangi pasaulis visiškai pasikeitė. Neverwinter miestas yra sugriautas, ir Lordas Nasher bando jį atstatyti. Apskritai, visa siužetinė linija bus sukurta nuo nulio, tad tiesioginio ryšio su pirmąja dalimi nebus. Tačiau senus pažįstamus mes vis tik išvysime. Kalbant apie naujus monstrus, susidursime su tokiomis legendinėmis pabaisomis, kaip „Umber Hulk“, „Iron Golem“ ir drakonai.

Be to, mūsų laukia labai įvairus ir įtraukiantis „multiplayer“. Tą patį galima pasakyti ir apie redaktorių, kuris suteiks milžiniškas galimybes savų kampanijų ir net pilnaverčių žaidimų varikliuko pagrindų kūrimui. Taip pat išvysime tokias mums jau žinomas veikėjų klases: „Barbarian“, „Bard“, „Cleric“, „Druid“, „Fighter“, „Monk“, „Paladin“, „Ranger“, „Rogue“, „Sorcerer“ ir „Wizard“. Bus ir naujų, pvz., „Warlock“. Tai galinga ir originali klasė, paimta tiesiai iš „Wizard of the Coast`s Complete Arcane“. Veikėjų generavimas vyks lygiai taip pat, kaip pirmoje dalyje.

„Neverwinter Nights 2“ turėtų pasirodyti antrajame šių metų ketvirtyje.





DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Greičiausiai „Micro Application“ rimtai ketina tapti pagrindiniu „kvestų“ leidėju šiais metais (turime omeny kokybę, o ne kiekybę), nes antrajame metų ketvirtyje jie pradžiugins mus nuostabiu „The Longest Journey“ tęsiniu!

Originalus žaidimas parduotuvių prekystaliuose pasirodė 2000 metais ir sukėlė tikrą furorą. Kritikai ir žaidėjai buvo septintam danguj: puiki grafika, gilus siužetas, apgalvoti galvosūkiai. Daugelis vadino žaidimą idealiu „kvestu“. Entuziastingai nusiteikusi kompanija „FunCom“ pradėjo kurti tęsinį...

Tam, kad suvoktumėte visas „Dreamfall: The Longest Journey“ siužeto peripetijas, jums nereikės žaisti originalaus žaidimo. Taip tvirtina kūrėjai. O mes priminsime, kad pagrindinis originalo akcentas buvo teorija apie paralelinių pasaulių egzistavimą. Arkadijos pasaulyje viešpatauja magija ir suirutė, o Starke — mokslas, menas ir tvarka. Būtent čia ir gyvena pagrindinė žaidimo veikėja, tapytoja vardu April Rayan. Tačiau pastaraisiais metais ją vis dažniau aplanko košmarai, kuriuose nepažįstama mergaitė sėdi tamsiame miške ir prašo jai padėti. Mergaitė iš paralelinio pasaulio. Likimo valia April atsitikinai pereina per Pasaulių Lūžį ir atsiduria paralelinėje visatoje. Tačiau, kaip aiškėja vėliau, visa tai nebuvo grynas atsitiktinumas — April tapo sąmokslo, kurį surengė Voltero Bažnyčia, auka. Dvasininkai sunaikino diską, palaikantį pusiausvyrą tarp dviejų pasaulių, ir pagrobė jo sargą. Aišku, išpainioti šį paslaptingą nusikaltimą teko April...

„Dreamfall: The Longest Journey“ prasideda 10 metų vėliau. April suaugo. Vieną gražią dieną ji sužino apie dar vieno pasaulio egzistavimą. Amžinojo šalčio ir be triukšmo krentančio iš dangaus sniego. Aišku, vėl kilo problemų dėl pasaulių pusiausvyros, o kadangi April jau teko susidurti su tokio pobūdžio dalykais, tai ir spręsti problemas teks būtent jai...

Ir jeigu dėl garso, muzikos, siužeto, dialogų ir galvosūkių galime nepergyventi („FunCom“ seniai įrodė savo gabumą kurti kokybišką „kvestų“ pagrindą), tai dėl grafikos gali kilti problemų. Esmė ta, kad, kaip pažymi patys kūrėjai, naudojamų poligonų skaičius vienam žaidimo „ekranui“ yra per mažas. Apie šiuolaikiškus specialiuosius efektus, įvairiausius „motion capture“ galima iš viso pamiršti — jų tikrai nebus. Kokią įtaką tai padarys bendram įspūdžiui, parodys laikas...

Laukti „Dreamfall: The Longest Journey“ liko jau nedaug. Ar pavyks tęsiniui pakartoti originalo sėkmę? Deramų „kvestų“ šiuo metu leidžiama mažai, bet, kita vertus, būtent grafika daugeliui yra lemiamas rodiklis, renkantis žaidimą. Ar sugebės „Dreamfall“ laimėti mūšį dėl pirkėjo? Tikėkimės...



RESIDENT EVIL 4

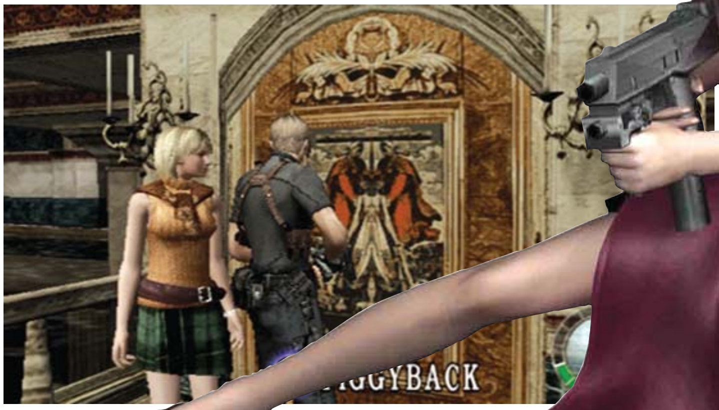
Ir pabaigai viena maloniausių naujienų. Ką tik sužinojome, kad konsolinis super hitas „Resident Evil 4“ pasirodys ir PC. Ir įvyks tas visai greitai, šių metų kovą. Primenam, kad iš pradžių žaidimas pasirodė „GameCube“, o visai neseniai (2005 rudenį) pradžiugino „PlayStation 2“ savininkus. Tai ne tik vienas geriausių metų žaidimų, bet ir vienas geriausių žaidimų apskritai visose platformose. Daugelis leidinių (tame tarpe ir mūsų „VA Playstation“) įvertino jį pačiais aukščiausiais balais.

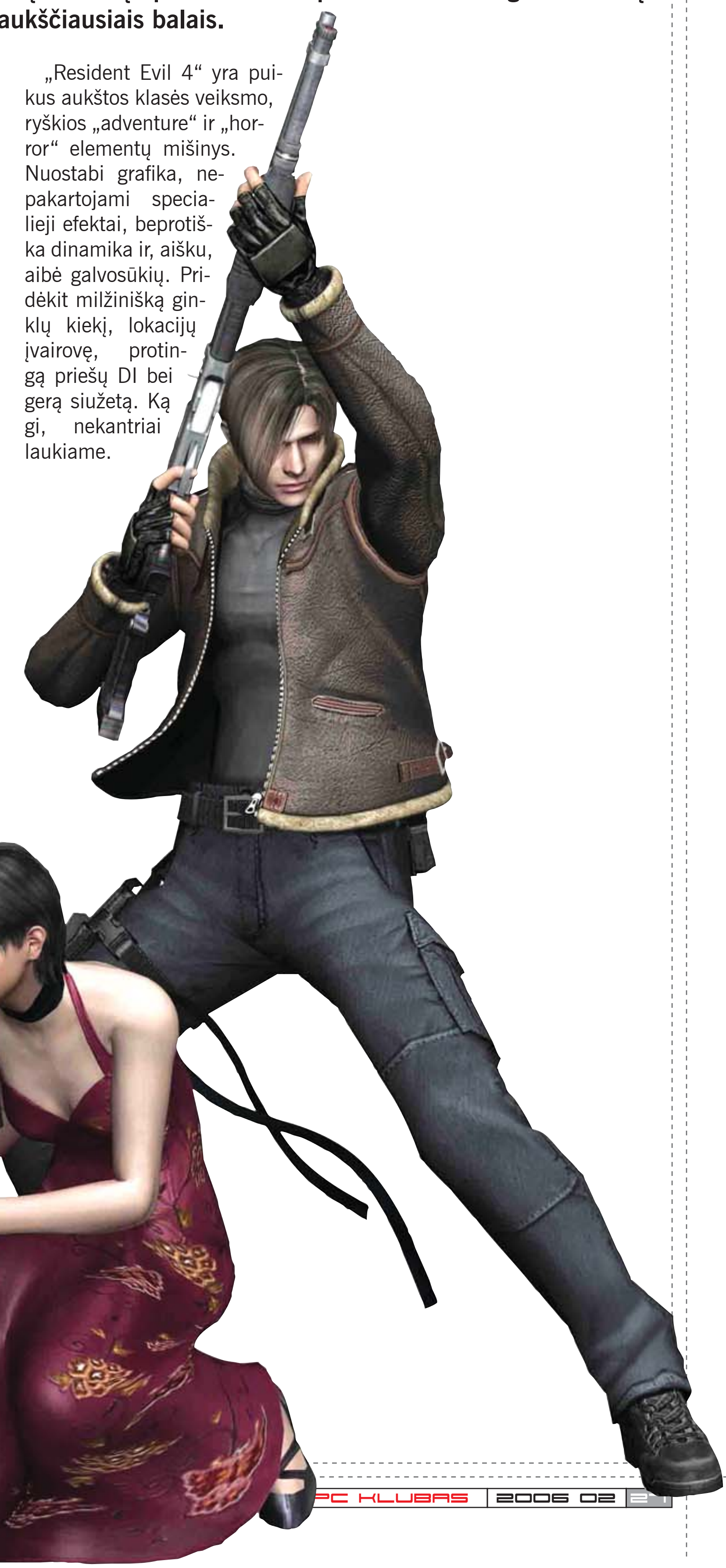
Pagrindinis žaidimo veikėjas — Leon Kennedi, buvęs Raccon miesto policininkas (būtent jį valdėme antroje dalyje). Praėjo jau šeši metai po antrosios dalies įvykių, Racoon City seniai sunaikintas, o kompanija „Umbrella“ — tolimoje praeityje. JAV vyriausybė ištrynė šią organizaciją iš žemės paviršiaus. Dabar Leonas — slaptas agentas, kuris tarnauja JAV prezidento sargyboje. Jo slapta misija — išgelbėti pastarojo dukterį, pagrobtą ispanų teroristų. Bet jis dar nežino, su kuo jam teks susidurti...

„Resident Evil 4“ yra puikus aukštos klasės veiksmo, ryškios „adventure“ ir „horror“ elementų mišinys. Nuostabi grafika, nepakartojami specialieji efektai, beprotiška dinamika ir, aišku, aibė galvosūkių. Pridėkit milžinišką ginklų kiekį, lokacijų įvairovę, protingą priešų DI bei gerą siužetą. Ką gi, nekantriai laukiame.









PREVIEW



LAIKAS IR LAISVALAIKIO PRAMOGOS

„Saber Interactive“, jau kurį laiką pasauliui žinoma kaip „Will Rock“ (leidėjas „Ubisoft“) kūrėja, nusprendė šį kartą parodyti visą sukauptą patirtį ir padovanoti mums „TimeShift“ — vieną iš daug žadančių ir dar daugiau apimančių FPS žaidimų, stojantį į priešakines naujos kartos gretas. Ko iš jo galima tikėtis ir ko jis bus vertas? Medalio ar spyrio į sėdynę?

Džiugu, kad visai neseniai kūrėjai pagaliau leido mums pasilepinti ir išmėginti taip laukiamo žaidimo demo versiją. Žaisdamas įsitikinau, kad „TimeShift“ — tikras saldainiukas akims. „Eye candy“, kaip sakoma užsienyje. O čia pat dar įdomi istorija: pirmasis pasaulyje keliautojas laiku įsigyja kostiumą už tris milijardus dolerių, o gal latų, ir nusprendžia įkrėsti kam nors į kailį. O kadangi kostiumas buvo tikrai brangus ir turi daug privalumų, Maiklas Swiftas nusprendžia juos visus išnaudoti.

galima. O gal čia prasideda kūrėjų „sci–fi“? Et, kiek daug klausimų ir kiek mažai atsakymų. Beje, be visiško laiko sustabdymo Maiklas gali dar ir sulėtinti arba atsukti laiką. Bet kam to reikia, jeigu galima jį tiesiog sustabdyti? Ak, kad jūs pamatytumėte, kaip atrodo staiga sustingęs kulkosvaidis ir jo paleistos kulkos... Tiesiog kabo ore. Nors ateik ir paimk vieną kurią. Gaila tik, kad laiko valdymas eikvos kostiumo galias, todėl turėsite veikti greitai. Net jeigu visiškai sustabdysite laiką.





Demo versija prasideda labai iššaukiančiai: pro užlenktą skardą išlenda pagrindinis herojus, karštligiškai plepėdamas su nematomu viršininku, ir mikliai išsitraukia keistą, matyt, futuristinį, pistoletą. Vėliau paaiškėja, kad herojus yra požeminėje metro stotyje. Priekyje krapštosi du darbininkai. Herojus mikliai peršoka pertvaras ir pradeda artintis prie darbininkų. Darbininkai pradeda traukti ginklus, tartum tai visai natūralu, ir tada Maiklas tiesiog sustabdo laiką (taip pat lyg niekur nieko). Tada išsitraukia automatą ir suvaro darbininkams į galvas po apkabą. Kiek vėliau laikas vėl tartum atgyja — darbininkai, kaip bulvių maišai, sudrimba ant purvinų grindų, o paskui juos ir išsitaškęs kraujas. Štai taip ateityje (o gal praeityje ?) žmonės linksminasi. O gal dirba?

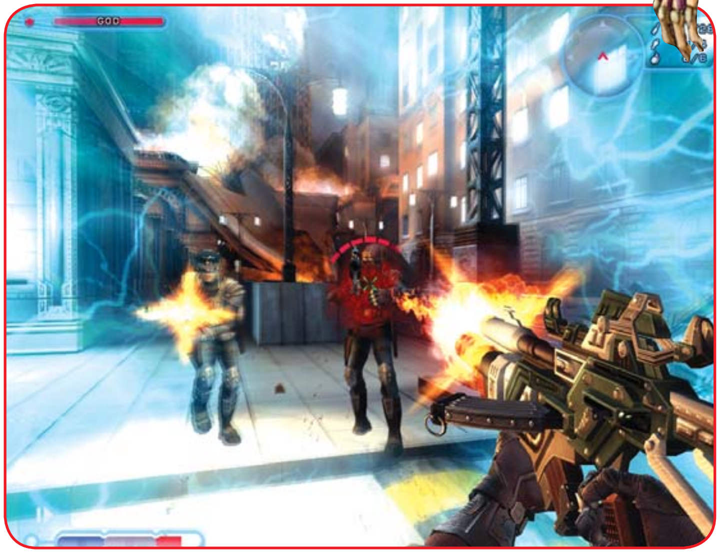
Šiaip ar taip, čia buvo tik apšilimas. Slankiodamas labai suspaustoje požeminėje stotyje, aptikau laužą. Ir čia man iškilo labai rimtas klausimas. Ar visiškai sustabdžius laiką, galima netrukdomam praeiti pro ugnį? Vis dėlto

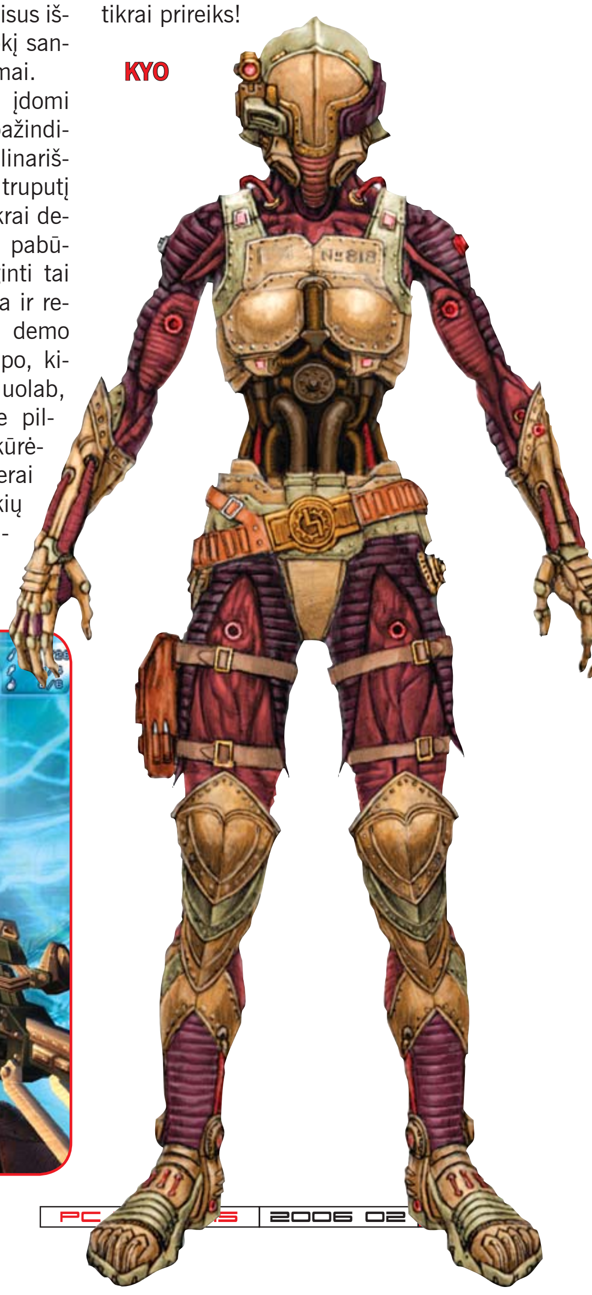
Taigi, po kiek laiko Maiklas išlindo iš stoties ir nupėdino link didelių vartų. Sulėtino viską, prabėgo pro automatinius kulkosvaidžius. Vėliau viskas grįžo į savo vėžes, ir sargybiniai greitai pasileido pro vartus, užbėgo už kampo, gavo į galvą, ir visa vakarinė atrakcija pasibaigė. Tada Maiklas, kaip tikras Švarcnegeris, pradėjo sėlinti palei sieną ir prislinko tris, draugiškai besišnekučiuojančius kareivius. Hm... Deja, Maiklas visgi ne Švarcnegeris — iššoko, sustabdė laiką ir visus sušaudė. Na, paskui apšaudė ir didelį šarvuotį, vairuotoją bei visus juo važiavusius. Tada atjungė apsaugos lauką, vėl sustabdė laiką, prabėgo. Ir spėkite kas buvo tada? Ogi Maiklas dar kartą sustabdė laiką ir vėl visus iššaudė! Po to įlindo į kažkokį sandėlį ir pasipylė šefo pagyrimai.

Vertinant bendrai, tai įdomi demo versija, puikiai supažindina su žaidimu, arba, kulinariškai mąstant, leidžia bent truputį jo „paragauti“. O skonis tikrai delikatus ir savotiškas. Taigi, pabūti degustatoriais ir pamėginti tai patiems, griežtai patariama ir rekomenduojama (gaila, ši demo į šio numerio diskus netilpo, kitame būtinai įdėsime). Juolab, kad pasirodžius prekyboje pilnai užbaigtam produktui, kūrėjai žada daug malonių ir gerai nuteikiančių siurprizų, tokių kaip įvairios technikos vairavimas, daug ir autentiškų aplinkų, taip pat ir ginklų. Beje, demo versijoje kūrėjai buvo dosnūs ir pasilepinti leido ne tik pistoletu ar automatu, bet ir ugniasvaidžiu.

Taigi kol kas tiek, o laukti žaidimo liko jau visai nedaug — pasirodyti „TimeShift“ ketina pavasarį, kovo 24. Tad ruoškite ginklus ir taupykite laiko at- sargas — jų tikrai prireiks!

KYO





TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei! (Su nugalėtoju susisieksime)

TELE2 MOBILE PILDYK · ežys · mažylis TELE2 MOBILE · OMNITEL EXTRA · labas SAVAS RYŠYS

Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“.
Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas.
SMS kaina 1 litas.




KING KONG

KING KONG

ULTRAREALIZMAS



ŽAIDIMO DOSJĖ

„Peter Jackson's King Kong
The Official Game of the Movie"

www.kingkonggame.com

KŪRĖJAS:	„Ubisoft"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
ŽANRAS:	Veiksmo/Nuotykių
DATA:	2005–11–17

REIKALAVIMAI SISTEMAI

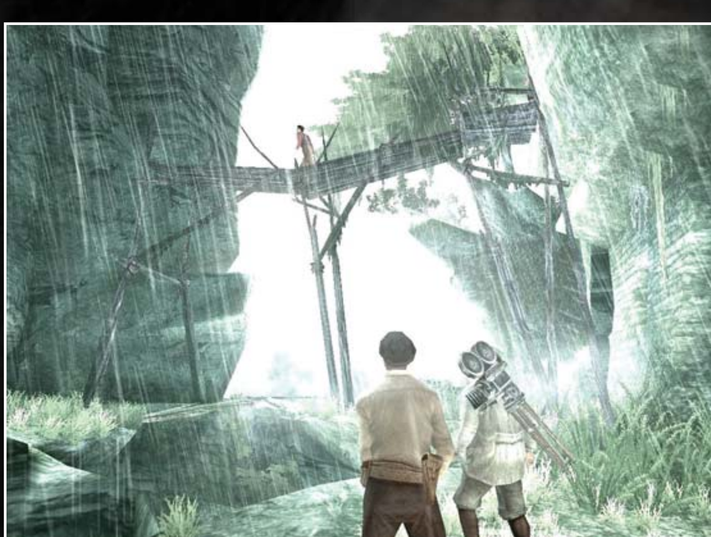
CPU:	1.0GHz (rek. 2.5GHz)
RAM:	256MB (rek. 512MB)
VIDEO:	64MB (rek. 128MB)
HDD:	1.5GB

MESSIAH

Pažvelkite į pavadinimą. Du esminiai jo žodžiai abejonių nekelia. Tai ta pati gorila, apie kurią dauguma iš jūsų dar gilioje vaikystėje yra girdėję. Tuo tarpu Peter Jackson tūlam lietuviui gali sukelti daug abejonių ir absurdiškų asociacijų. Turiu pasakyti, visai ne be reikalo šio didžio žmogaus pavardė net paties Karaliaus Kongo priešakyje — Jackson'as juk režisavo tokius šedevrus kaip „Žiedų valdovo" trilogija, o vėliau ir „King Kong" kino filmą. Jis nesklandė apimtas triumfo euforijos po didelio pastarųjų filmų pasisekimo, o glaudžiai bendradarbiavo su „Ubisoft" ir leido naudoti žaidime filmo medžiagą. Tai tegali byloti vieną — žaidimas bus aukšto lygio. Tik pažiūrėkite — kur tik prisiliečia Peter'io Jackson'o ranka, ten gimsta stebuklas. Tikėkimės, laikui bėgant tas genialumas neišblės, nes jau kitais metais turi pasirodyti „Halo" filmas. Galime prognozuoti, jog režisierius susidomėjo žaidimais ir savo talentais pasidalins su masėmis veiksmo ištroškusių žaidėjų. Taigi, štai kas tas Peter'is Jackson'as. Štai kodėl jo inicialai įterpti net prieš patį Karalių Kongą...

Manoma, jog „Kaukolių Sala" yra mitas, tačiau iniciatyvus režisierius sumano tą mitą paneigti ir saloje nufilmuoti savo naują kūrinį. Niekas nenumanė, jog saloje jie užsibus kur kas ilgiau...





Šis žaidimas turi nemažai panašumų su kitais kūriniais, kurie vienaip ar kitaip susiję su Peter Jackson. Pavyzdžiui, „Žiedų valdovo" žaidimai taip pat nepasižymėjo ilga trukme, tačiau stiprusis jų taškas buvo įspūdžio faktorius. Grafika, efektai ir garsas, o kartu ir atidžiai šlifuotas „geimplėjus" — būtent šiomis savybėmis spinduliuoja mūsų aprašomas žaidimas. Tik šįkart pati perkėlimo forma pasirodė daug originalesnė — rezultate turime išties neeilinį pagal filmą sukurtą žaidimą.

Tiesa, žaidimų skeptikai, teigiantys, jog išminties knygoje daugiau, bus be jokių svarstymų teisūs, tačiau šio kūrinio užtaisas yra jo prezentacija — žaidimo pasaulis jungia galybę smulkių detalių į vietą kraupią visumą, ir, tik pabuvoję toj laukinėj saloj, suprasite, kodėl žaidusie-





siems jau nebebaisūs jokie zombiai ar pamėklės iš kitų žaidimų. Ultrarealizmas? Be abejonės. Visas pasaulis aplink jus yra gyvas, bendražygiai elgiasi itin tikroviškai, o didžiausią įspūdį palieka nupoliruotos pabaisos — dinozaurai, kurie be abejonių pavaizduoti geriau nei bet kuriame kitame žaidime. Iš pirmo asmens perspektyvos regėsite visą jų didybę ir pasijusite nepaprastai maži, būdami šių milžiniškų pabaisų priešaky. Negana to, tikroviškumo vardan jūs nematysite jokių sveikatos stulpelių, o kulkų skaičių veikėjas pasakys balsu. Neregėsite statistikos ir privalėsite visa savo esybe pasinerti į žaidimą, kad pajustumėte savo veikėją.

Vieni tai jaučia, kiti taip reaguoja nesąmoningai, bet faktas, kad progresuojant žaidime, norisi pamatyti vis įspūdingesnius vaizdus, todėl kūrėjai visą turimą vizualinį užtaisą palieka pačiam finalui. Filmas, pagal kurį sukurtas šis žaidimas, rodos, irgi sukurtas remiantis panašia formule. Deja, mūsų didžiam nusivylimui, žaidimo eigoje ištiksiantis persikėlimas iš pirmojo asmens į trečiojo perspektyvą — iš žmogaus į pačių pačiausio King Kongo kūną — yra tikrai nevykęs. Tai sugadina prieš tai buvusį įspūdį ir tiesiog lūpose sustabdo žodžius: „Tai geriausių geriausia, ką man yra tekę matyti...“. Trečio asmens lygiuose juntamas neišbaigtumas yra pernelyg akivaizdus po idealių pirmo asmens lygių.

Atsidūrę saloje, kurioje laikas savotiškai užsikonservavęs, prieš džiunglėse tykančius pavo-





KING KONG



jus griebsitės visų ginklų, kokius tik pajėgsite rasti. Įdomiai sugalvotas „pateisinimas“ saloje išmėtytiems moderniems ginklams — jie buvo numesti iš lėktuvo. Tas modernumas — tik sąlyginė sąvoka. Naudositės pistoletais, šautuvais, snaiperiniais ginklais ir automatiniu „Thompson“. Nieko ypatingo — tokius ginklus aptiksite kiekvienoje save gerbiančioje pirmo asmens šaudyklėje. Pats įdomumas — tai ginklai, dėl kurių minėtieji atrodys išties modernūs. Kalbu apie vietinių gyventojų iš medžio ir akmens pagamintus lankus ar netgi lankus bei ietis, kuriuos patys pasigaminsite iš besimėtančių dinozaurų kaulų. Faktas, kad kulkų saujomis nežarstysite. Žaidime siekiama tikroviškumo, todėl šovinių visuomet trūks ir bus leidžiama pasireikšti jūsų pačių išradingumui. Čia ir atsiskleidžia visas žavesys, kai suprantate, kokioje sudėtingoje situacijoje atsidūrėte.

Nederėtų užmiršti jūsų bendrakeleivių. Šie, priešingai nei daugelyje kitų žaidimų, netaps jums našta. Šįkart tai visiškai savarankiška kompanija, kuri mokės ne tik išvengti grėsmės, bet ir gana efektyviai su ja kovoti ir bendrauti tarpusavy. Tai itin sveikintina taktika, ateities žaidimuose tikriausiai pakeisianti intarpinius filmukus taip, kaip FMV buvo pakeisti realaus laiko generuojamais intarpais. Kalbu apie puikų veikėjų reagavimą į aplinkos objektus ir tarpusavio sąveiką. Operatorius, patekęs į įspūdingesnę vietą, ima filmuoti viską aplinkui, kiti atsargiai sėlina ir stengiasi nesukelti pašalinių garsų. Jei pritrūksite kulkų, galėsite kreiptis į kolegą, ir šis turėtų jums pamėtėti ginklą. Bet ne visuomet derėtų aklai pasitikėti kolegomis, nes kartais dėl baimės (o gal dėl nesklandumų „geimplėjaus“ srityje?) jie ginklo jums nepametės, o tai tam tikrais momentais gali reikšti tikrų tikriausią galą. Bet kuriuo atveju, gyvose džiunglėse veikėjai atrodo nemažiau tikroviški — tokiu būdu pasiekiamas aukštas realizmo faktorius.

Detalizuotos grafikos ir stulbinančių garso efektų dėka atmosfera drąsiai gali būti prilyginama fil-



KING KONG



mui, o kai kurios veiksmo scenos palieka dar didesnį įspūdį, nes veikiate patys, vietoje to, kad stebėtumėte kitų žygdarbius. Ir po viso šito streso, laikui bėgant, jums leis atsigriebti — perimsite King Kong'o vaidmenį iš trečio asmens perspektyvos. Nors visa žaidimo fauna staiga išnyks, bet įvertinkite malonumą triuškinti visus tuos dinozaurus, nuo kurių ką tik bėgot, kaip velnias nuo kryžiaus. Negana to, jūsų dar laukia elementarūs galvosūkiai bei įžymiosios scenos su Džeine. Jei traktuosime tai kaip mini žaidimus — viskas tvarkoje. Tiesiog kalbant apie tokios koncepcijos kūrinį, pati sąvoka „mini žaidimai" skamba banaliai.





Poilsiui tarp įtemptų pirmo asmens scenų šios dar visai tinka, tačiau vėliau imate pastebėti nenugludintą mechaniką, be to, visas žaidimo pasaulis jums atrodys visiškai linijinis, ir imsite atrasti vis daugiau klaidų, kurių pirmo asmens perspektyva buvo paprasčiausiai išvengusi. Šiuo atveju drįsčiau spėti, kad kūrėjai susidūrė su įprasta problema — laiko trūkumu. Žaidimas ir filmas turėjo pasirodyti panašiu laiku, tad visko iki galo galbūt ir nepavyko sulipdyti.

Žodžiu, kaip ir dažnas kūrinys, taip ir šis neišvengė šiokių tokių trūkumų. Visgi užtenka pasakyti tiek, kad jis paliko vieną geriausių įspūdžių iš visų laikų žaidimų. Jis trumpas. Tačiau dėl tų pagrindinių scenų verta galvą pakloti... PC

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Balas
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.3
Didžiulės ambicijos ir į filmą bei žaidimą mestos lėšos, rodos, pasiteisino.	
GRAFIKA	9.0
Tiesiai iš filmo nuimti vaizdai.	
VALDYMAS	7.1
Vienintelė vieta, ženkliai atsiliekanti nuo visų likusių elementų.	
GARSAS	9.5
Tiesiog idealus ir į žaidimo atmosferą įsupantis takelis.	
SIUŽETAS	8.8
Visiems puikiai žinomas, šį kartą su „Jurrasic Park" prieskoniu.	

Net broliai Wachowskiai nesugebėjo taip glaudžiai bendradarbiauti su žaidimo kūrėjais, kad kūrinys taptų visuotinai pripažintas.

GALUTINIS 8.6

REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

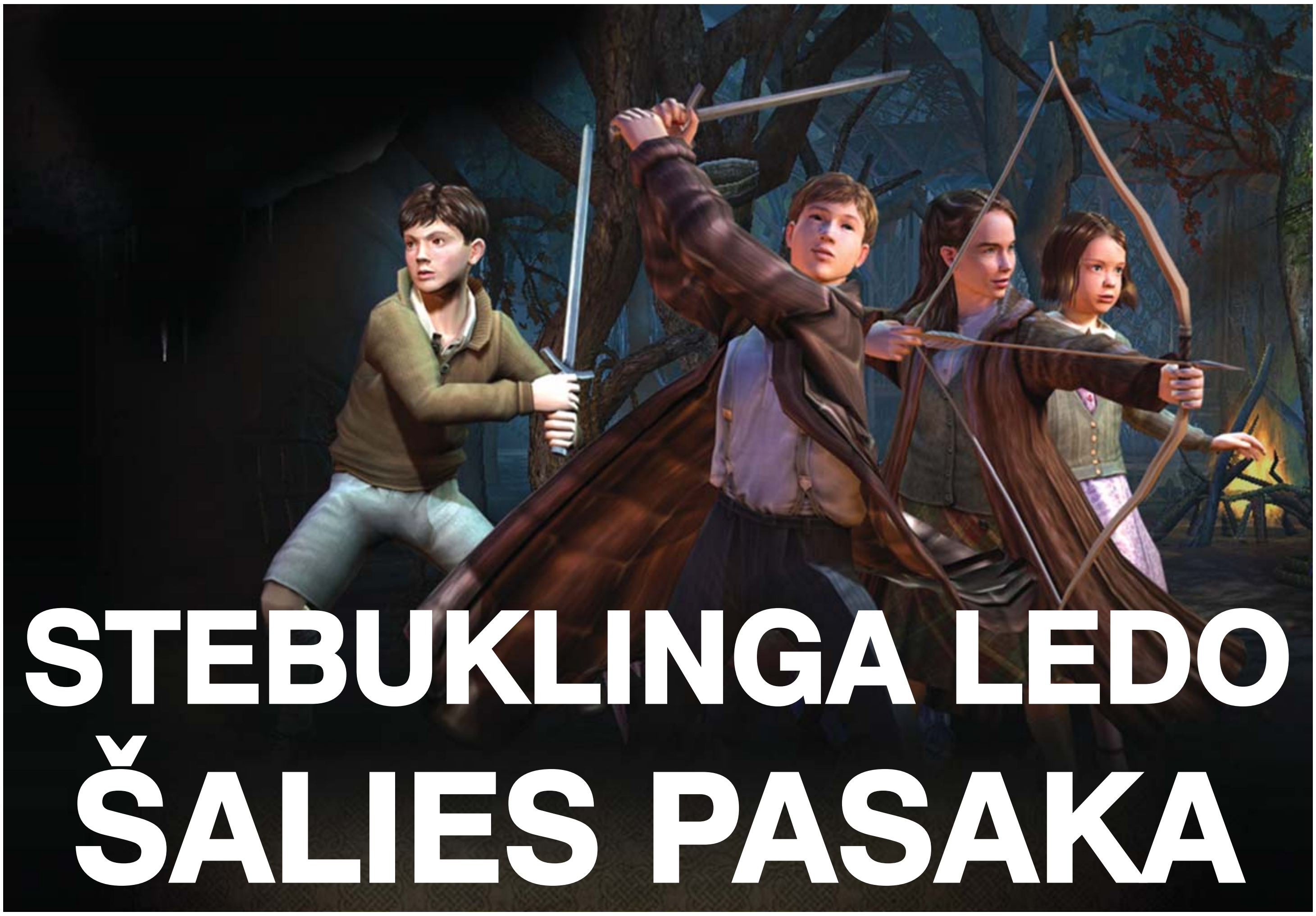
Kad ir kaip būtų gaila, turėjome vieną patį skurdžiausią mėnesį žaidimų industrijoje. Jei kas sekate žaidimų išleidimo grafikus, matėte, kad be poros neaiškių smulkmenų, sausis visiškai nieko įdomaus nesiūlo. Nieko nepadarysi — po baisiai įtempto šventinio sezono kūrėjams ir leidėjams reikia atsipūsti, o žaidėjams vėl pasiekti finansinį balansą. Taigi, kadangi neturime nieko naujo ir verto dėmesio, reikia pasižiūrėti, ką galime papasakoti apie senesnius žaidimus, apie kuriuos nespėjome parašyti rudeninės sumaišties metu.

Čia vėl gi, labai pradžiuginti jūsų negalime — juk ne be priežasties apie juos anksčiau nepasakojome. Nors išimčių yra, ir pora žaidimų, tikimės, sudomins bent dalį skaitytojų. Kaip ir žadėjome, pasakojame apie trečiąją vienintelių likusių gyvų motociklų lenktynių seriją. Senųjų siaubo filmų, o konkrečiai — juodosios komedijos „Gyvieji numirėliai“ mėgėjų dėmesiui — žaidimas su iš šių filmų sugrįžusiu herojumi. Pasakų ir kur kas „lengvesnių“ filmų mėgėjams – žaidimas pagal vieną didžiųjų kalėdinių filmų, bandančių stoti į gretas šalia „Žiedų Valdovo“ ir „Hario Poterio“. Taip pat trumpas naujausių smagiojo Kempiniuko nuotykių pristatymas, deja, visai ne linksmas ir ne toks nuotaikingas, kokį esame įpratę matytį šį Plačiakelnį.

Na, o „Klasikoje“ — dar viena „priešistorinė“ apžvalga, rašyta pačiam pirmajam „PC Klubo“ numeriui, tačiau į jį netilpusi. Praėjus trims metams, manome, galima ją pagarbiai publikuoti šiame skyrelyje.



Pasiruoškite stoti už Imperijos vairo.



STEBUKLINGA LEDO ŠALIES PASAKA

ŽAIDIMO DOSJĖ

„The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe“

www.narniathegame.com

KŪRĖJAS:	„Traveller's Tales“
LEIDĖJAS:	„Buena Vista Games“
ŽANRAS:	nuotykių
DATA:	2005–11–25

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.5 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	4 GB

NUOMONĖ

Nuostabiomis tekstūromis, gražiu įgarsinimu ir panašiomis į filmo herojus išvaizdomis, „Narnia“ efektyviai išnaudoja savo šaltinio medžiagą ir filmo fanams įrodo esanti gan patenkinama. Galima daug tyrinėti suspaustai išdėstytuose lygiuose, o pats balansas tarp veiksmo ir nuotykių gerai išlygintas. Nors patyrusiems veiksmo/nuotykių megėjams žaidime pritruks gilumo ir energijos, jaunesniems žaidėjams tai puikus pasiūlymas.

Erik Vitaglione, „UGO“

„Online“ reitingų vidurkis: 71%

„Kartą gyveno keturi vaikai: Piteris, Suzana, Edmundas ir Liusi. Ši istorija pasakoja apie tai, kas jiems visiems nutiko, pabėgus iš karo siaubiamo Londono. Visi keturi buvo išsiųsti pas seną profesorių, kuris gyveno pačioje šalies širdyje, dešimt mylių nuo artimiausios geležinkelio stoties ir dvi mylios nuo artimiausio pašto skyriaus. Profesorius neturėjo žmonos ir gyveno nepaprastai dideliame name, kurį prižiūrėjo namų ūkvedė ponia Makreidi ir dar trys tarnai...“ iš C. S. Lewis novelių rinkinio „Narnijos kronikos“.

INKVISITOR

Vienintelė šių namų taisyklė buvo neliesti profesoriaus daiktų ir nekišti nosies ten, kur nepridera. Tvarką namuose griežtai prižiūrėjo „kietoji“ ponia Ūkvedė su žaba rankoj, tačiau vaikų jaunoms širdims ir beprotiškam smalsumui tai buvo nė motais! Senoviškas namas priminė pilį ar dvarą, todėl vaikams tai buvo tikra atrakcionų aikštelė. Slėpiningos kertės ir tamsūs kampeliai viliojo juos žaisti slėpynes, taigi, kai nusileisdavo naktis ir tamsius koridorius užliedavo sidabrinė mėnesiena, vaikai pakildavo iš savo patalų ir tyliai išslinkdavo iš kambarių, tarsi ketindami pavogti šių namų tylą. Prasidėdavo žaidimai, įvairiausios slaptos ekspedicijos po siaurus tunelius ir dar nė karto nematytus kambarius. Svarbiausia buvo nepapulti į šios pilies pabaisos, ponios Ūkvedės, akiratį, tad bet koks garsesnis barkštelėjimas galėjo pridaryti bėdos. Kelios sekundės, ir vaikai turėdavo pasislėpti, kad ponios Ūkvedės akyla akis, dvigubai sustiprinta akinių lęšio, jų nepamatytų, nes tada linksmybėms būtų atėjęs galas. Laimei, namai buvo tiesiog



prigrūsti visokio įdomaus šlamšto: skrynių, spintelių, staliukų ir kitokių baldų, už kurių buvo nesunku paslėpti savo kailį.

Panašios linksmybės būtų nesiliovusios ir toliau, jei ne jaunėlė Liusi, viename iš kambarių užtikusi drabužių spintą. Įlindusi jos vidun, mergaitė netrukus suprato stovinti ne tarp sukabintų paltų ir apsiaustų, o vidury apsnigto miško. Tai buvo ne šiaip paprasta spinta, o stebuklinga, turinti galią atverti duris į kitą pasaulį — Narniją...



Supratusi, kokį atradimą padarė, mažoji Liusi pasigyrė draugams, tačiau kaip ji ir tikėjosi, šie nepatikėjo, ir tik kelių atsitiktinumų dėka, visi drauge užsitrenkė nepažįstamame pasaulyje. Ką gi, vaikiškos fantazijos liko už spintos durų, atėjo metas tikriems tyrinėjimas, ieškojimams ir mūšiams, net jeigu vieninteliai ginklai — lazdos ir sniego gniūžtės.

Narnijos žemę apgaubusi tamsa, nes kadaise žydintį kraštą sukaustė amžinas įšalas, baltas sniegas ir lediniai gniaužtai, išburti pačios Baltosios Raganos. Viską, kas anksčiau buvo gyva, dabar primena tik įvairiuose miško užkabariuose likę į akmenį paversti žvėrys ir Narnijos šalies gyventojai. Miškuose apsigyveno Raganos išperos.

Piktavaliai nykštukų lankininkai užėmė visus kelius ir pristatė įvairiausių sargybinių bokštų, kad nė vienas padaras neprasmuktų nepastebėtas. Vampyrai pasislėpė medžiuose, vilkai — krūmuose, bet kada pasiruošę užpulti būriais, o minoborai ir minotaurai, žmogėdros, ciklopai ir kiti padarai vis kūrė armijas, kad apsaugotų 100 metų besitęsiančią žiemą. Saugumo priemonių reikėjo, nes pasaulyje pasklido kalbos apie keturis vaikus, nugalėsiančius Baltąją Raganą ir sugrąžinsiančius Narnijai šviesą ir teisingumą. Adomo Sūnūs ir Ievos Dukterys — taip juos vadino, bet niekas jų niekada nematė, kol vieną dieną pati Ragana neužtiko mažo berniuko, Edmundo, ir nepradėjo dėti didžiulių pastangų, kad galėtų pričiupti vaikigalius. Bet vaikai buvo „ne pėsti“ ir žinojo, kaip pamokyti visus, kurie tik bandys juos nuskriausti.

Vyriausias Piteris, anot mėgstamo senelių posakio, buvo „vyras kaip mūras“. Berniukas sugebėdavo išgriauti tokias užkardas, kurios kitiems buvo neįveikiamos, nes buvo stipriausias iš visų keturių. Be sugebėjimo puikiai dirbti kumščiais ir stumdyti sunkius daiktus, Piteris puikiai valdė kovos įrankius — lazdas ir kardus.

Jeigu Piterį būtų galima vadinti tikru riteriu, Suzaną — karingąja princese. Nežinia iš kur išmoktus, Suzana, maskatuodama į šalis rankas ir kojas, tiesiog puikiai demonstravo Kung–fu pradmenis. Tarsi kokia nindzė ji taškydavo visų priešų veidus, bet, matyt, jos moteriškoji pusė kenkė fizinei jėgai, nes įspūdingų kovos judesių nepakakdavo, kad būtų padaryta didelė žala. Kad ir kaip būtų, bet įniršio pagauta, jaunoji karžygė taip sniego gniūžtėmis uždaužydavo nykštukus, kad šie daugiau nebeatsikeldavo.

Jaunėliai Edmundas ir Liusi taip pat nebuvo iš kelmo spirti. Dėl jų mažo ūgio ir svorio, vyresnėliai stengėsi juos visaip išnaudoti, kartais net per daug makabriškose situacijose. Jei jau kelią pastodavo kokia ledu padengta balutė ar visas tvenkinys, vyresnieji pasistengdavo, kad mažyliai ištirtų ledo storį, tarsi būtų kamikadzės. Edmundas, lyg tikras beždžioniukas, nesunkiai įsiropšdavo į stulpą ar medį, jei reikdavo ką palenkti ir padaryti praėjimą ar tiltą, tuo tarpu mažulytė Liusi įlįsdavo į visokias landas, kad spustelėtų tą ir aną, dėl ko visiems vėliau palengvėdavo. Jei ši ko nors nepasiekdavo, atsiridendavo sniego kamuolį ir pasilipėdavo aukščiau.

Tačiau, kad ir kokie nuostabūs būtų vaikų sugebėjimai, niekas neprilygs jų bendram darbui ir atsidavimui kovoje prieš blo-





gį. Edmundas, paėmęs mažąją Liusi už rankučių, stumia ją iš visų jėgų, kad ši čiuoždama savo gležnu kūneliu, bet geležine drąsa, sugriautų ledo luitus. O Suzana, jodinėdama ant Piterio pečių, smagiai tvatina nedorėlius sniego gniūžtėmis. Tačiau, jeigu jau ištinka nenumatyta krizė, Piteris nedvejodamas stvers Edmundą ir šiuo tarsi vėzdu uždaužys bet kokią žmogėdrą, kuri tik bandys trukdyti šiems didvyriams.

Didvyrių dalia sunki, galbūt net per sunki, tačiau jie jos pasirinkti negali. Jų kelionės metu vyksta nesibaigiančios kovos su Baltosios Raganos kariais, taip pat tenka brautis pro karo paliktas šiukšles. Neretai miške kelią pastoja nežinia iš kur atsiradusios liepsnojančios baldų krūvos, kurių užgesinimu rūpindavosi Suzana su savo nuostabiosiomis sniego gniūžtėmis, arba atsitikdavo įvairiausi mistiniai dalykai: užgriūdavo uolos ar sniego griūtys, taigi tekdavo savo kailius gelbėt nuo kalno skriejant ledo lytymis.

Baltoji Ragana turėjo ir kitokių susidorojimo būdų, ne tik fiziniu smurtu. Savo juodąja magija kenkė, kaip tik išmanė. Bet, matyt, didžiausias jos prakeikimas buvo visai nematomas, nuodijantis vaikus iš vidaus. Atsitikdavo taip, kad vaikus pradėdavo kamuoti orientaciniai sutrikimai. Juos imdavo „nešt“ tai į vieną pusę, tai į kitą, sutrikdavo taiklumas, pakrikdavo visa organizacija. Jeigu vienas vaikas kovodavo su vampyrų gauja, kiti apnuodytais protais, nevisada susiprotėdavo jį ginti, todėl stovėdavo ir grožėdavosi mišku.







Bet akis tikrai buvo į ką paganyti. Tokio nepaprasto miško vaikai dar nebuvo niekur matę. Pro milžiniškų medžių šakas prasibrovę baltos saulės spinduliai atsimušdavo nuo krištolo skaidrumo ledo kristalų, todėl užpustytos eglės spindėjo tarsi papuoštos kalėdų eglutės. Tačiau niekas neprilygo žiemos pūgoms. Snaigių ir vėjo verpetai, šalčio viesulai kaip tik mokėjo dūzgė aplink vaikus, tarsi bičių spiečius, ketinantis įgelti. Tačiau nors Narnijos šalis seniai skendėjo baltose sutemose, buvo išlikusi saujelė tų, kurie petys į petį stojo prieš Baltąjį blogį.

Keliaudami vaikai sutiko pačių nepaprasčiausių būtybių, matytų tik senovės romėnų ir graikų mitų iliustracijose. Faunai, Kentaurai, Liūtas Karalius Aslanas ir ne toks dieviškas kalbantis bebras. Padarai tikėjo vaikų žygdarbiais, todėl stengėsi jiems padėti.

Be viso šito, nepaprastų tyrinėjimų metu vaikai rasdavo įvairiausių stebuklingų daiktų, kurie jiems vėliau labai praversdavo. Dažniausiai ant kelio mėtydavosi monetos, kurios rodė teisingą kryptį, o pačiuose paslaptingiausiuose kampeliuose gulėjo patys bangiausi skydai. Kiek lengviau buvo rasti statulų dalis, už kurias, viską kartu sudėjus, vaikai galėdavo išmokti naujų įgūdžių ir sustiprinti savo fizinę ar dvasinę būseną. Ilgainiui Piteris ir Edmundas išmoko stiprių kovos baigties triukų, Suzana groti fleita priešus migdančiomis ar sustingdančiomis melodijomis, o jei tai nepadėdavo, visus apšaudydavo strėlėmis. Liusi, smulkutė mergaitė, prisiėmė turbūt pačią svarbiausią pareigą — gydyti nukentėjusius.

Karas artėjo neišvengiamai, prasidėjo Baltosios Raganos ir Liūto Aslano armijų ginklavimosi varžybos. Įtampa pasiekė kritinę ribą, tačiau, kad ir kaip būtų gaila, vaikų ir Narnijos likimas taip greitai nebus išspręstas, dar laukia nauji, dar labiau varginantys nuotykiai Pinco Kaspijano žygdarbiuose. Prasideda kova dėl teisės į Narnijos karaliaus sostą. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	7.0
LotR arba HP...	
GRAFIKA	**8.5**
Tiesiog nuostabi. Vien ko verti oro ir ledo efektai!	
VALDYMAS	**5.0**
Analogiškas „Lego Star Wars“. Valdymas ir kameros darbas gadina visą žaidimo teikiamą malonumą, todėl reikia ieškoti patogesnių valdymo priemonių nei klaviatūra.	
GARSAS	**8.0**
Naudojamas originalaus filmo garso takelis. Muzika puiki, kinta pagal situaciją. Personažų įgarsinimui trūksta emocionalumo, nors visa kita atlikta tvarkingai.	
SIUŽETAS	**8.0**
Idėja fantastiška, tačiau, kas matė filmą ar skaitė knygą, nenustebs.	
Balas duodamas su avansu. Geriausios žaidimo savybės yra grafika, personažų įgūdžių kombinacijos, galvosūkiai. Deja, valdymas žaidimo kokybę smarkiai timpteli žemyn.	**GALUTINIS 7.6**



NE TIK ŽIEDAS

Iš kadaise gan populiaraus motociklų lenktynių žanro, šiomis dienomis liko tik viena žaidimų serija. „MotoGP“, leidžianti žaidėjams išbandyti populiariausių ir svarbiausių motociklų sporto pasaulio lenktynių trasas bei motociklus, pasipildė jau trečiąja dalimi. Ir tai tikrai nėra tik pavardžių ir pavadinimų atnaujinimas, siekiant atitikti oficialų sezoną. Kūrėjai motociklų lenktynių fanams paruošė vieną didelį ir smagų siurprizą.

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„MotoGP 3: Ultimate Racing Technology“	
www.motogpthegame.com	
KŪRĖJAS:	„Climax“
LEIDĖJAS:	„THQ“
ŽANRAS:	lenktynės
DATA:	2005–09–02

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz
RAM:	128 MB
VIDEO:	32 MB
HDD:	700 MB

NUOMONĖ

Tai gan tvarkingas mažas paketas. Geras vairavimas, nuostabūs peizažai, įvairios trasos, skirtingi režimai ir taikliai atlikti mokomieji važiavimai leidžia žaidimui tapti geriausiu savo klasėje ir galbūt puikiausiu motociklų žaidimu savo kartoje. Tačiau yra pora klaidų. Pirmiausia, tai tragiškas komentatoriaus balsas. O antra – padidinto „arkadinio“ stiliaus neatitinkantis sudėtingas valdymo nustatymas.

Martin Coxall, „Eurogamer“

„Online“ reitingų vidurkis – 76 %

REZIDENTAS

Apie siurprizus ir didžiąsias naujienas vėliau, o dabar trumpai apie tai, kas žaidime bus gero ir pažįstamo iš praėjusios, antrosios „MotoGP“ dalies, apie kurią kalbėjome viename pirmųjų „PC Klubo“ numerių. Mus pasitinka beveik visi tie patys tradiciniai režimai: „Time Trials“, „Tutorial“, „Quick Race“ ir „Career Mode“. Karjeroje laukia oficialus 2004–ųjų „MotoGP“ čempionatas ir naujieji „Extreme“ važiavimai, apie kuriuos pakalbėsiu vėliau.

Kalbant apie tradicinę karjerą, kiek nuvilia, kad nebėra trasų pristatymų, kokios jos buvo antrojoje serijoje. Visai smagiai pasižiūrėčiau nors ir tą pačią trumpą filmuotą medžiagą bei istorijas apie kiekvieną „MotoGP“ trasą. Kažkaip nejauku iškart imti ir pradėti važiuoti. Taip pat išimtas ir arkados/simuliacijos lygio nustatymas. Matyt, atitinkamus parametrus kūrėjai „pakišo“ po sudėtingumo lygiais, tačiau pačiam sureguliuoti šį lygį buvo patogiau, ir būtent jis be viso kito dar pridėjo žaidimui ilgaamžiškumo.

Į AKIS KRENTA LABIAU AKCENTUOJAMAS, ATSKIRAS PRIEKINIŲ IR GALINIŲ STABDŽIŲ VALDYMAS

Kad ir kaip būtų, nustatymų ir derinimų turime tikrai nemažai. Kaip ir seniau, galime rinktis motociklo dizainą, derinti spalvas, uždėti užrašus. Lygiai tą patį galima daryti ir su lenktynininku. Tiesa, nelabai aišku, kada galima automatiškai su-

derinti lenktynininko ir motociklo spalvas, mat dažnai ši opcija būna tiesiog neprieinama, o ir pačių motociklininkų išvaizdos įvairovės pasigedau — galėjo tikrai paruošti daugiau. Be išvaizdų galima nusistatyti ir techninius motociklo parametrus, tokius kaip padangų minkštumas, bazės ilgis ir panašiai. Prie kiekvieno nustatymo yra trumpi paaiškinimai, kaip jis įtakos važiavimą. O jau paruoštus nustatymus galima pratestuoti ir išsaugoti.

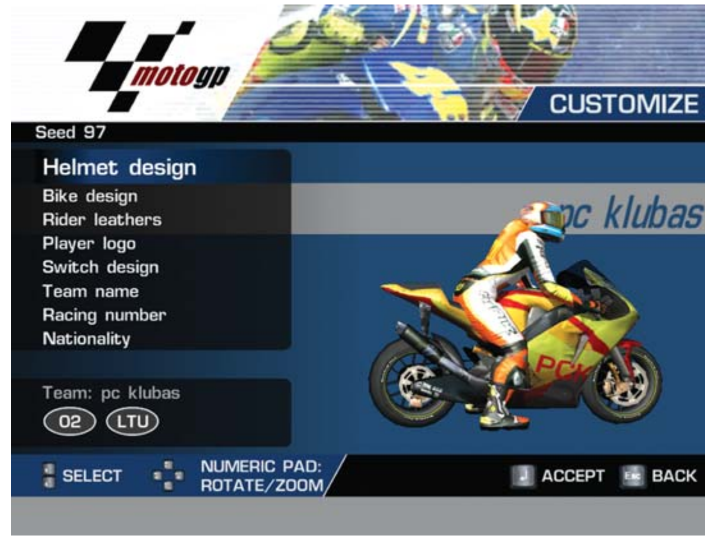
Pati važiavimo mechanika žaidime atrodo nelabai pakitusi, palyginus su praėjusia dalimi, ir tai tikrai nėra minusas. Motociklo ir paties sportininko valdymas labai sklandus. Labiausiai, ko gero, į akis krenta labiau akcentuojamas, atskiras priekinių ir galinių stabdžių valdymas (praėjusioje dalyje, nors tokios galimybės ir buvo, kažkaip neužsifiksavo atmintyje). Šie veiksmai įtraukti ir į mokomuosius važiavimus, kur trumpai paaiškinama, kaip galima naudoti priekinius ir galinius stabdžius atskirai. Būtent galiniai stabdžiai įneša daugiau azarto bei rizikos ir leidžia užsimesti motociklą ir pračiuožti greitesnius posūkius.

Kalbant apie riziką, avarijos žaidime dar labiau stebina, nei praėjusioje dalyje. Žinoma, sunku užfiksuoti, kai viskas vyksta tokiu greičiu, tačiau visiškai vienodų dviejų avarijos animacijų, rodos, nemačiau. O stebint pačius motociklininkų judesius, susidaro toks įspūdis, kad jie nufilmuoti „motion capture“ pagalba. Žinoma, tai netiesa, tačiau tik pagalvojus, kaip atrodytų toks „kruopštus darbas“, nevalingai nusišypsai. Kūrėjams akivaizdžiai patiems patiko tuo pažaisti, tad mums ir priruošė įspūdingų vaizdų, kad ne taip liūdėtume nukritę.

Ši serija labai pradžiugins mėgstančius kuo daugiau atrakinti žaidėjus. Visko prikrauta tikrai daug: lenktynininkai, trasos, motociklai, net papildomas sunkumo lygis. Žaidimas visuomet mažėjančia tvarka skaičiuoja jūsų rangą (pažymėtą žodeliu „seed“ ir skaičiumi), o „Unlockables“ skyrelyje galite peržiūrėti visą atrakinamų galimybių sąrašą. Įdomiausia, be abejo, yra nauji motociklai, kuriuos tik atrakinę, galime pasiimti ir išbandyti jau kitame „Grand Prix“ važiavime.

Na, jei ką iš tradicinių dalykų pamiršau, pamatysite tai patys, o dabar noriu plačiau papasakoti apie esminę trečiosios „MotoGP“ serijos naujovę, „Extreme“ režimus. Tai mane išties nustebino ir pradžiugino, nes galimybės žiediniu motociklu važinėti ne tradicinėse žiedinėse trasose, o įvairiausiose lokacijose, seniai neturėjome. „Extreme“ režimuose dalyvaujame atskirame čempionate, kur turime pervažiuoti 16 skritingų, po įvairius pasaulio kampelius išmėtytų vietovių. Žinoma, tos lenktynių trasos yra išgalvotos, tačiau palakstyti Australijos smėlynuose, Tokijo megapolyje ar Prahos senamiestyje yra labai smagu.

„Extreme“ čempionatai yra trijų kategorijų: 600, 1000 ir 1200. Kiekviename važiavime reikia lenktyniauti su atitinkamos kategorijos motociklu, kurį turime nusipirkti! Na, kreivoką šypseną vei-





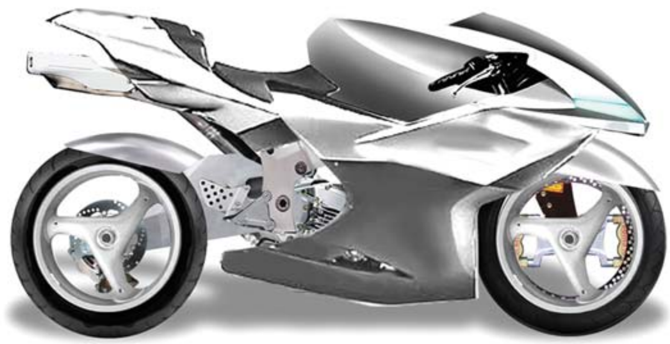








de gali sukelti fiktyvūs motociklų modeliai, tačiau iš kūrėjų, jau turinčių brangią „MotoGP“ čempionato licenciją, nereikia norėti per daug ir reikalauti dar ir tikrų nelenktyninių motociklų. Kad ir kaip būtų, šis piniginis faktorius labai džiugina ir į žaidimą įveda dar daugiau azarto. Kaip ir galima spėti, pradžioje pinigų turite tik tiek, kad galite įsigyti tik vieną žemiausios klasės motociklą. Tuomet, važiuodami čempionate ir laimėdami aukštesnes vietas, uždirbate atitinkamas sumas, o uždarbį galima ne tik taupyti geresnės klasės motociklui (jie atitinkamai kainuoja brangiau), bet ir įsigyti geresnes dalis dabartiniam motociklui. „Tiuningas“, kaip sakant. Iš tiesų, nors tai ir visai smagu, tačiau ryškesnio pranašumo motociklui tai suteikia nedaug, daugiau ko gero „žaidžia“ pats nusiteikimas, kad štai, „įsimečiau“ variklio patobulinimą ir dabar jau lėksiu. Čia reiktų paminėti praleistą tradicinę detalę: kaip ir praėjusioje dalyje, važiuojant „Grand Prix“, o dabar ir „Extreme“ režimuose, už sėkmingą pasirodymą pelnome taškus, kuriuos galime paskirstyti važiavimo savybėms, tokioms kaip akseleracija, važiavimas posūkiuose, stabdymas ir didžiausias greitis. Štai šie parametrai duoda kur kas daugiau įtakos jūsų važiavimui nei papildomos dalys. O ir NOS‘o įdėjimas, be galimybės jį įsijungti pačiame važiavime, atrodo visai nelogiškai.



Vertinant bendrai, „MotoGP 3“ yra puikus tęsinys. Be to, konkurencijos šiame žanre ši serija visiškai neturi (atskira to paties pavadinimo serija yra leidžiama PS2 konsolei, ten išleistos jau keturios dalys), tad kūrėjų pastangos ne tik atnaujinti tradicinį čempionatą, bet ir sukurti visiškai naują ir įdomų režimą yra labai sveikintinos ir gerbtinos. Nors motociklų sportas ir nėra toks populiarus Lietuvoje, net per daug nesidomint šiuo sportu, verta išbandyti šį žaidimą ir pamiklinti pirštus, valdant ne tik įprastus greitį, stabdymą bei posūkius, bet ir atskirus ratų stabdymus bei lenktynininko svorio paskirstymą. Tai išties vienas geriausių praėjusių metų lenktynių žaidimų. PC

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Balas
PIRMAS ĮSPŪDIS	7.0
Viskas lyg ir taip pat, trūksta trasų pristatymų ir kelių detalių.	
GRAFIKA	9.3
Atskiras pliusas už avarijų animaciją, o šiaip bendras vaizdas išties gražus, ypač „Extreme“ trasos.	
GARSAS	7.5
Per daug įspūdžio nedarantis elementas, motociklų garsus siūlyčiau nustatyti minimalius, o muziką visai išjungti.	
VALDYMAS	8.6
Nepatogu, kad kaskart, norint kažką pakeisti, reikia išeiti iš žaidimo ir pasileisti startinę programėlę, tačiau viską galima susiderinti pagal save.	
ĮDOMUMAS	9.5
Pašlifuotas ir atnaujintas ne tik tradicinis režimas, bet sukurtas ir visiškai naujas.	
Vienintelis (tikėkimės, kol kas) šiuo metu vertas dėmesio motociklų lenktynių žaidimas, turintis gan neblogą balansą tarp simuliacijos ir arkados elementų.	GALUTINIS 9.0

XBOX · PlayStation 2 · PC CD-ROM · 18+



NUMIRĖLIŲ VIETA KAPUOSE arba EŠAS GRĮŽTA Į DIDĮJĮ BIZNĮ

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Evil Dead: Regeneration“	
www.evildeadregeneration.com	
KŪRĖJAS:	„Cranky Pants Games“
LEIDĖJAS:	„THQ“
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2005–09–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHZ
RAM:	256 MB
VIDEO:	32 MB
HDD:	2 GB

NUOMONĖ

Nors tai nėra baisybių šventė, jei esate pakankamai senas, kad nusipirktumėt žaidimą, jums tikrai patiks sprogdinti įvairiausių formų ir dydžių numirėlius. Papildoma medžiaga yra puiki, o filmo fanams Briusas pasako keletą įdomių dalykėlių, užsimenančių į galimą filmo tęsinį. Asmeniškai aš verčiau norėčiau žaidimo tęsinio, patobulinančio techninius aspektus ir pridedančio atviresnius lygius. Juodas jumoras, prasti juokeliai ir skraidantys kraujo kibirai fanus privers sugrįžti prie žaidimo.

Greg Wilcox, „BonusStage“

„Online“ reitingų vidurkis: 68%

„Geras… Blogas… Svarbiausia, kas turi šautuvą“,— pasakė Ešas, susidorojęs su savo blogąja puse. Ši frazė giliausiai įstrigo atmintyje, kažkada peržiūrėjus filmus „Evil Dead“, „Evil Dead 2“ bei „Evil Dead: Dark Army“ (pavadinimas, atrodo, buvo išverstas kaip „Gyvieji numirėliai“… o gal „Piktieji numirėliai“…). Jei atmintis neapgauna, pirmasis šios siaubo komedijos žanro serijos filmas pasirodė 1981– aisiais. Senokai… Ir štai Ešo kova tęsiasi, šįkart — PC arenoje.

RAW

NEBEUŽTVENKSI UPĖS BĖGIMO

Buvo toks žaidimas „Evil Dead: Hail To King“, kurio metu Ešui teko išžudyti visą profesoriaus Noubio šeimą, nes joje įsikūnijo Blogis. Tokiais „įsikūnijimais“ paprastai niekas netiki, todėl nenuostabu, kad Ešo pasiteisinimus visi laikė svaičiojimasis ir patupdė kovotoją už tiesą į psichiatrinių nusikaltėlių institutą. Deja, o gal laimei, herojus nebaigė gyvenimo tarp keturių sienų, diskutuodamas su plastmasiniais dubenėliais. Kaip tyčia, tos pačios įstaigos kvanktelėjęs mokslininkas Reinchardas (Reinhard) labai susidomėjo „Nekronomikonu“ — mirusiųjų knyga. Deja, knyga profesoriui buvo reikalinga ne tik skaitymui prieš miegą… Giliai rūsyje piktasis genijus vykdė nežmoniškus eksperimentus su ligoninės pacientas ir lavonais. Knygos dėka, jis atvėrė mirusiesiems vartus į mūsų pasaulį, o šią pralaužtą

„užtvanką"ne kiekvienas gali sustabdyti... Taip atsiranda veiksmo erdvė Ešui.

KUR DU STOS...

Netekęs plaštakos kovoje su Blogiu, Ešas sugeba tai panaudoti kaip privalumą — kad tuščiai nemosikuotų nefunkcionalia ranka, jis jau seniai atrado, jog vietoj kumščio gali naudoti benzopjūklą (o dar viena ranka lieka tradiciniam dvivamzdžiui...). Daugiau, negu reikia. Tačiau Blogis yra taip pat ne iš kelmo spirtas — numirėlių ordos liejasi kaip nevaldoma upė, todėl net Ešui prireikia pagalbos. Pagalba atsiranda... Mažas, suktas, plepus, niekingas ir dar numiręs Semas. Kadangi jis jau miręs, reiškia jam nepakenks net tai, jei kokį kartą kitą bus nuspirtas į bedugnę ar perlietas ugniasvaidžio liepsna. Kad ir už plepumą... Čiauškėjimą net tada, kai Ešas primygtinai prašo tylos. Po bet kurio agresyvaus veiksmo jo atžvilgiu, Semas burbėdamas vėl atsiranda ekrane lyg niekur nieko. Žmogučio nuspyrimui valdyme net skirtas atskiras mygtukas. Semas sapalioja visokiausias nesąmones, iš neturėjimo ką veikti ima švilpauti, ir už tai jį galima paspardyti. Į jį galima spirti ir siekiant naudos: nusitaikai į priešą, tada padėjėjas užsėda Blogio tarnui ant pečių ir, tardamas „Tau jos daugiau neprireiks", nurauna šiam galvą. Garsas labai įdomus — beveik toks, kaip ištraukiant kamštį iš butelio :). Kitais atvejais Semas piktuosius numirėlius padaro pažeidžiamus, ir Ešui svarbiausia laiku spustelėti gaiduką. Retkarčiais pasitaiko tokių išsigimėlių, kad vienas Ešas jų negali sudoroti, tada tenka pajodinėti Semui. Negana to, kartais pažymėtose vietose valdymas perduodamas Semui, ir tada mažylis („shorty", kaip jį dažnai pavadina Ešas) lenda pro visokiausius plyšius, kur normalus žmogus sprandą nusisuktų, nudeda kelis priešus, prajodo didelį monstrą ir atveria kelią Ešui. Benzopjūklu Semas pasigirti negali, jo stiprioji pusė — galvų nutraukinėjimas. Dar Semas gali savyje patalpinti sielą, kurios prireiks, norint atverti praėjimą tolyn. Paprastai tuo metu, kol jis neša, Ešas privalo išsaugoti bendrakeleivio gyvybę.

Pats Ešas nepasitenkina vien benzopjūklu bei dvivamzdžiu — tai tradiciniai, bet nevieninteliai ginklai. Kelyje į gėrio pergalę, herojus turės pistoletą, granatsvaidį, harpūną, ugniasvaidį. Harpūnas ypač naudingas susidorojant su priešais, įsitaisiusiais ant stogų ar kitokių aukštų vietų. Tada „harpūninė" dešine ranka Ešas prisitraukia priešą prie savęs, o kairėje laikomu dvivamzdžiu „įklijuoja" jam porą kulkų į tarpuakį. Nereikia galvoti, kad jei Ešas turi, sakykim, ugniasvaidį ir granatsvaidį, tai dvivamzdį ir benzopjūklą užmiršime. Visiškai ne. Nepaisant to, kad kai kuriose vietose būtinai teks panaudoti senuosius ginklus, nes kiti neatliks neišvengiamo darbo, bet kai kada teks pervažiuoti ašmenimis per porą plikų stuburų! Gracingai, šmaikščiai. Ešas moka keletą įspūdingų kombinuotų smūgių, dar daugiau išmoksta atkakliai braudamasis pirmyn: apsisukimas 360 laipsnių kampu, nušluostant nosis visiems per arti prisėlinusiems priešams; pašokimas ir smarkus benzopjūklo smūgis vertikaliai žemyn, priešo išmetimas į orą, abiejų ginklų deriniai... Gražu. Kai aplink paskutinį priešą pasklinda žalsva migla, jis prašyte prašosi pribaigiamas. Telieka paspausti vieną mygtuką, ir Ešas atlieka finalinę dalį. Finita la comedia, Skant. Šis momentas rodomas vaizdo intarpu, jo metu likę priešai, turbūt apimti pagarbios baimės, nustoja atakuoti ir tyliai laukia savo gyvenimo galo. O niekingą egzistenciją gali užbaigti benzopjūklas, skrodžiantis priešo krūtinę, dvivamzdžio šūvis, nuplėšiantis galvą, ar firminis filmo veiksmas — Ešas nusisuka, permeta dvivamzdį per petį ir neatsisukdamas iššauna. Ar reikia patikslinti, kad taikliai?

DURYS JUOKIASI, IR TIK KELI ŠŪVIAI PRIVERČIA JAS NUTILTI





Ir dar. Ešas įgyja savybę kaupti energiją, kurią vėliau išnaudoja, paleisdamas į darbą savo blogąją pusę. Tuo metu jo griaunamoji jėga padidėja du kartus. Tiesa, energijos atsargos greit išsenka, ir jas tenka rinkti vėl.

PRAKEIKTIEJI

Priešų pakeliui pasitaikys įvairiausių — nuo paprastų žiurkių ir skeletų iki galingųjų bosų. Mažasis Semas kai kada labai pravers, ypač kovojant su priešais, mokančiais atmušti atakas. Apskritai visi priešai yra gana nesunkiai įveikiami, ypač einant tą pačią vietą antrą ar trečią kartą. „Holy sh..." — pasakytų Semas, išvydęs numirėlių antplūdį, o Ešas pasiraitotų rankoves (žinoma, perkeltine prasme). Kaip priklauso, visi nevidonai iškart neapsireiškia, naujas rūšis išvystame gerokai vėliau. Kai kuriems įveikti reiks kitokios taktikos. Sakykim, kovojant su storuliais, harpūnas nepadės. Be to, jų negalima prisileisti arti, nes tada jie, rupūžės, susprogsta, paskleidę nuodingas dujas. Bosai bus penki. Kovojant prieš juos, svarbiausia suprasti, kuriuo momentu jie tampa pažeidžiami, o tada jau pilti iš visos sveikatos. Jei nespėjote, teks laukti kito momento ir pasinaudoti eiline apsaugos nebuvimo akimirka.

SMAGU

Pats smagiausias dalykas žaidime — juodojo humoro persunkta ir gabiai perteikta filmo atmosfera. Tam pritaikoma viskas: komentarai, kalbos, intonacijos, garsai, vaizdo intarpai ir t.t. Einam į kambarį, o čia staiga prieš pat nosį užsitrenkia durys, be to, jos žaibiškai apkarstomos lentomis ir užkalamos vinimis. Visa tai atliekama greitai, lydima atitinkamų garsų ir aiškiausiai pasako, kad toliau kojos kelti nevalia. Ešas, nudėjęs bosą, laimėtojo poza užkelia koją ant jo krūtinės. Šalia prisistatęs Semas, lygiai tokia pačia poza primina pabaisos ranką... Iš vandens stačiu šlaitu aukštyn kabarojasi numirėlis, o Semas, to nematydamas, šlapinasi tiesiai jam ant galvos. Durys juokiasi, ir tik keli šūviai priverčia jas nutilti. O dar aukščiau minėti pribaigiamieji veiksmai... Surinkę sielas, mūsų didvyriai drąsiai žengia pro atsivėrusius kažkokios pabaisos nasrus, o išmetami jie su žalsvu padažu pro... Na, pro kur išmetami, jei įlindo per nasrus?

Mūsų valdomam Semui baigus vykdyti savąją užduoties dalį, reikia kažkokiu būdu grįžti į Ešo

kūną. Kaip tai padaryti? Ne, tik ne banaliai grįžtant atgal. Paprastai tokie žygiai Semui baigiasi kur kas liūdniau. Jį arba sutraiško pabaisa, arba jis susisprogdina, arba ant jo nukrenta uola, arba... Na, manau, supratote, Semas gauna galą vienokiu ar kitokiu būdu. Ir, autorių garbei, pasakysiu, kad tokios mini pabaigos sukelia šypsnį, o ne gailestį ar liūdesį, nors iš prigimties esu jautrus žmogus ;). Panašiai jautiesi ir stebėdamas trupančius kaulus ar fontanais trykštantį kraują. Jis tiesiog turi būti.

Reikėtų paminėti pagrindiniame meniu gracingai šokančią gaišeną :). Nuo pastovaus monstrų naikinimo, galėtų apimti monotonija. Galėtų, jei žaidimas būtų ilgesnis, tačiau šiuo atveju nespėja. Nespėjau kaip reikiant prasisukti su benzopjūklu, o jis (žaidimas) ir pasibaigė :(. Gana neblogai atkurtos vietovės. Veiksmas rutuliojasi ligoninėje, pelkėje, miške, mieste, porte.





UŽKNISO

„Konsolė užkniso juodai“ — taip būtų galima perfrazuoti garsųjį vienų marškinėlių teiginį. Suprantu, kad žaidimas tik perdarytas PC rinkai, tačiau taip negalima... Kamera — absoliuti anarchija. Judėdama kartu su herojumi, staiga „nugrybauja“ į pievas. Kartais ima rodyti vaizdą iš priekio (tiesa, dažniausiai tokiais atvejais niekas nepuls). Mušant bosą, teko leisti jam pasiganyti ir atsitraukti į patogesnę vietą, kad bent matyčiau, ką mušu. Valdymas — nesąmonė. Aptikęs kompiuteryje prijungtą pultelį, žaidimas atkakliai rašė patarimus, kokį mygtuką reikia spausti, nepaisydamas, kad žaidžiu klaviatūra. Negalėdamas praeiti vienos vietos, kur būtinai reikia spausti „button 6“, griebiau į rankas pultelį. Ne taip paprasta! Tas „6“ nieko gero nedarė. Teko perstatyti valdymą. Tada ir patarimus ėmė rašyti žmoniška „klaviatūrine“ kalba.

PAGALBA ATSIRANDA... MAŽAS, SUKTAS, PLEPUS, NIEKINGAS IR DAR NUMIRĘS SEMAS

Grafika iš konsolės... Ką jau čia pasakysi. Nors grafika trukdė mažiausiai. Ji buvo eilinė, niekuo neišsiskirianti. Nieko ypatingo iš jos ir nelaukiau. Keistoka pasirodė tik tai, kad pagrindinis meniu leidžia keisti skiriamąją gebą ir įjungti arba išjungti „blur“ efektą. Viskas (Lyg „nepatyrusiam vartotojui“, kad ko neprigadinčiau). Galima kabintis prie interaktyvumo, per mažai stumdomų daiktų ir t.t. Neabejoju, kad autoriai net neketino šiuo klausimu grumtis su tokiu monstru, kaip „Half–Life 2“, to nė nelaukiau. Interaktyvumo pakanka.



O įsirašymai tradiciškai erzinanti dalis. Ne todėl, kad neleidžia po vieną žingsnelį įsirašyti, bet kad įrašai atliekami tik specialiose vietose. Ir kai dėl žioplos klaidos ar valdymo problemų reikia iš naujo eiti kone pusę lygio... Na jau atleiskite.

Vienintelis konsolinio reikalo pliusas — itin maži žaidimo reikalavimai sistemai.

ATPILDAS UŽ GERĄ DARBĄ

Žaidimo kelyje išmėtyta nemažai dėžių, kurias sudaužius, lieka raudoni (gyvybė) arba geltoni (energija) šviesuliai. Jų teigiama savybė yra ta, kad patys susiranda Ešą ar Semą. Apmaudu tik tai, jog, kai gyvybės juosta pilna, naujieji taškai prapuola kaip į balą. Net raibuliukų nelieka. Dar per visą žaidimą pastabus žaidėjas gali surasti kelias dešimtis papildomų apdovanojimų, kurie atveria vaizdelius su žaidimo ruošimo medžiaga, jo paveiksliukais, įgarsinimu ir t.t. Šitie dalykai aptinkami nuošalesniuose kampuose ar nustūmus į šalį kokį vežimėlį.

GARSAS

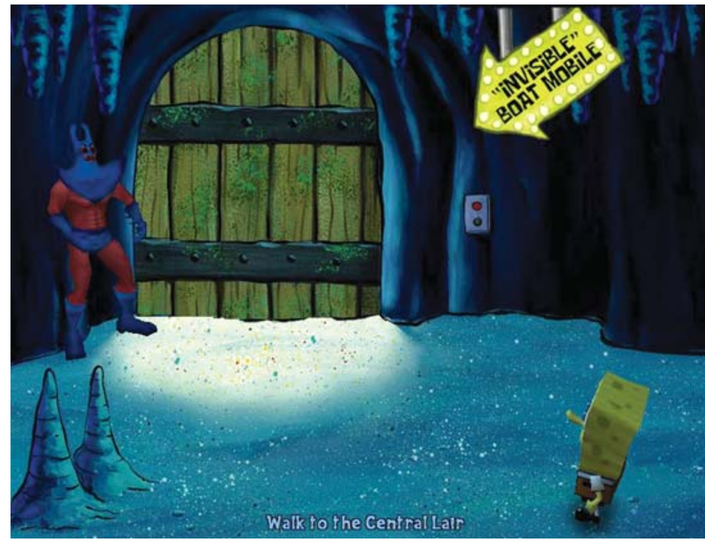
Garso efektai iš klumpių neišvers, bet atlikti pakankamai padoriai. Vėlgi paminėsiu užsitrenkiančias duris, kurios deja, daužomos tik žaidimo pradžioje. Pradėjus pirmuoju smuiku griežti Semui, pasigirsta jam charakteringa smagi muzikėlė, skambanti visą laiką, kol valdome neūžaugą. Ešo įgarsintojas Briusas Kempbelas (Bruce Campbell) atlieka savo darbą padoriai, kaip ir priklauso profesionalui. Jis, beje, prisidėjęs ir prie žaidimo koncepcijos kūrimo. Kas, jei ne visų serialo „Evil Dead“ dalių pagrindinis herojus geriausiai išmano numirėlių reikalus? Viename iš atrakintų apdovanojimų galime pažiūrėti, kaip šiuo metu atrodo aktorius. Pasikeitęs, pasikeitęs...

APIBENDRINIMAS:

Žaidimas „Evil Dead: Regeneration“ neseka nė vieno filmo su Ešu siužeto vingiais, jis turi savąją liniją. Iš filmo paimtas tik pats herojus bei turtinga juodojo humoro dvasia persunkta atmosfera, kuri paliko labai malonų ir neišdildomą įspūdį, peržiūrėjus filmus, bei žaidime puikiai išlaiko bendrą filmo nuotaiką. Už aukščiau minėtus žaidimo trūkumus, negaliu rašyti aukštesnio įvertinimo (tik įdomume nesusivaldau ;)), bet, turiu prisipažinti, kad įvertinimą lėmė ir malonūs filmo prisiminimai. Todėl tam, kuriam neteko pažiūrėti didžiojo ekrano produkto, žaidimas gali pasirodyti gan nuobodus (greičiausiai taip ir bus), bet visiems, išgyvenusiems kartu su Ešu filme, primygtinai rekomenduoju išbandyti šį žaidimą — keistą, neįtikėtiną ir kupiną juodojo humoro. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.2
Kas per?.. Šokėja...	
GRAFIKA	7.4
Stebuklų nėra, bet kentėti galima	
GARSAS	7.8
Šūviai, komentarai, intonacijos	
VALDYMAS	4.0
Kartais nesupranti, kamera padeda žaidėjui ar priešui	
ĮDOMUMAS	8.8
Spec. veiksmai, juodasis humoras ir filmo nostalgija	
Bėgu ieškoti filmo	GALUTINIS 8.0





TRYS, DU, VIENAS — FILMUOJAM!

Taigi, neverta klausti, ar esate ką nors girdėję apie mažą Kempiniuką, gyvenantį po vandeniu. Net ir akies krašteliu žvilgtelėję į rodomą animacinį filmuką, ko gero, pamanytume, jog jis sudomins tik pačius mažiausius televizijos žiūrovus. Tačiau visgi pažiūrėję filmuką įdėmiau, nuomonę pakeistume. Jį jau pamėgo visi. Mano nuomone, didelė sėkmės priežastis — paprastumas bei originalumas. Na, bet užtenka apie animacinį filmuką, persikelkime ten, kur dar visai neseniai buvau persikėlęs ir aš — į Kempiniuko Plačiakelnio pasaulį…

ŽAIDIMO DOSJĖ

„SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!“

www.spongebobthevideogame.com

KŪRĖJAS:	„Nick Games“
LEIDĖJAS:	„THQ“
ŽANRAS:	nuotykių
DATA:	2005–11–18

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	733 MHz
RAM:	128 MB
VIDEO:	32 MB RAM
HDD:	700 MB

NUOMONĖ

Žaidimas neįdomus, kai turėtų stulbinti. Jis lėtas, o turėtų būti greitas ir smagus. Nėra daug erdvės ką tyrinėti, įvairovės nulis. Būdami po vandeniu, tikrai tikitės išvysti kažką daugiau. Taip, galima pavaikščioti po ne vieną pasaulį, tačiau juose nieko per daug nėra, kad išlaikytų susidomėjimą.

Code Cowboy, „GameZone“

„Online“ reitingų vidurkis – 60 %

AMŽINAS

Keliaudamas po Bikini Bottom, Kempiniukas pamatė reklaminę lentelę, jog reikalingi aktoriai, kurie vaidintų kartu su Undiniu bei Plipų berniuku. Žinoma džiaugsmo ašaros Kempiniuko akyse pasirodė iš karto — juk tai patys mylimiausi jo gerbėjai. Nieko nelaukdamas, jis nuskubėjo tiesiai pas prodiuserį. Tik įėjus į kontorą, jį apėmė džiaugsmas — jis pirmas eilėje! Tai puiku, tačiau įtartina, kad čia gali būti kažkas ne taip… Deja, aš buvau visiškai teisus, atėjimas nieko gero nežadėjo — filmavimas baigėsi net neprasidėjęs, kadangi nebuvo aktorių. Ko gero, jau kiekvienas iš jūsų supratote, kad Kempiniukas negalėjo nepasiūlyti surasti aktorius (už ką aš ant jo pykstu iki šiol) — juk jis Bikini Bottom'e turi tiek daug draugų. Ilgai prodiuserio įkalbinėti neteko, jis sutiko, tačiau Kempiniukas turėjo nedaug laiko, tad teko paskubėti…

ILGIAU PAŽAIDUS, SUSIDARO ĮSPŪDIS, JOG ŽAIDIMAS NETURI PABAIGOS

Viso žaidimo metu tik ir lakstysime per Bikini Bottom'ą, rinkdami aktorius. Žaidimas yra išties nuobodus, jį pagyvina tik keli niuansai, pavyzdžiui, mini žaidimai, prieš gaunant aktorius, kurių taip lengvai nepriviliosi filmuotis. Mini žai-

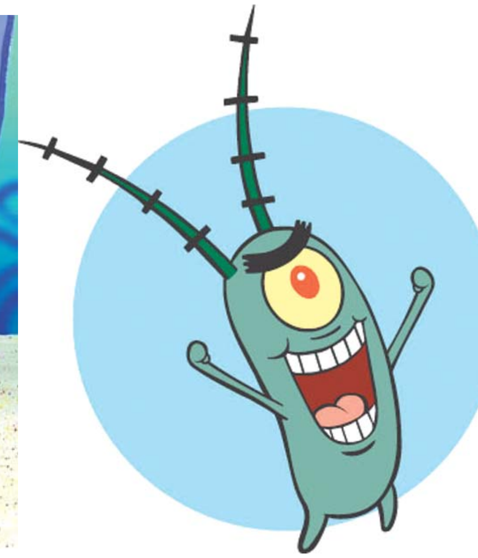


dimų tai pat nėra daug — tik šeši, ir visi jie labai paprasti. Tiesiog tereikia surinkti tam tikrų daiktų kiekį arba laimėti šaškėmis prieš seną močiutę. Taigi mini žaidimai — tiesiog šiokia tokia įvairovė, tačiau pakankamai džiaugsmo ji nesukels. Valdyti patį Kempiniuką lengviau ir negali būti — užtenka vieno pelės paspaudimo, ir jis pereis visą ekrane matomą vietovę. Apskritai, kartais vaikščiojant po Bikini Bottom'ą

ŽAIDIMAS YRA IŠTIES NUOBODUS, JĮ PAGYVINA TIK KELI NIUANSAI

ir ieškant aktorių, susidaro vaizdas, jog už mūsų — tik paprastas fonas. Tokią išvadą padariau tik tada, kai įdėmiau įsižiūrėjau į aplinką. Dažniausiai joje nėra jokių gyvybės ženklų, o tai tikrai nedžiugina. Apskritai „SpongeBob Squarepants: Lights, Camera, Pants!" man kažkodėl labai panašus į klasikinį rusų žaidimą „Pilotai". Skirtumas tas, jog galvoti čia reikia kur kas mažiau.





Vaikščiodami rinksime įvairius daiktus, kurių prireiks, norint prisivilioti vieną kitą aktorių. Pavyzdžiui, norint „priprašyti" vieną iš pirmųjų „blogųjų" aktorių, teks panaudoti kutenimo diržą (kurio dar, beje, teks gerai paieškoti). Visus žaidime rastus daiktus kažkur panaudosime.







Suradę pakankamą kiekį aktorių, pagaliau galėsime pasinerti į filmavimą, kuris tai pat bus ne toks, kokio tikėjausi — tereikės išdėstyti aktorius neįprastose vietose. Pavyzdžiui, senutė, dievinanti šaškes, galės vaidinti Plipų berniuką arba Undinį. Išdėstę aktorius pačiose keisčiausiose vietose, kurioms jie tikrai netinka, šyptelsit ne vienas, tačiau daugiau jokių filmavimo procedūrų atlikti negalėsite... Pats Bikini Bottom pasaulis suskirstytas į keturias dalis: šiaurė, pietūs, rytai, vakarai. Kiekvieną skiltį sudarys keturios ar penkios vietovės. Taigi aplankyti turėsite ką, tačiau, manau, niekur neužstrigsite. Ilgiau pažaidus, susidaro įspūdis, jog žaidimas neturi pabaigos — vaikštome, ieškome aktorių, išdėstome juos pagal scenarijų, tada keičiame vietomis... Ko gero, jau supratote, jog žaidimas išties monotoniškas.

Pabaigoje pasakysiu trumpai — žaidimu aš nusivyliau, ne vien dėl to, jog jis pernelyg vaikiškas arba nuobodus, tiesiog trūko pagrindinės minties (filmavimo bei visko, kas susiję su tuo) plėtojimo. Visgi jį rekomenduočiau jauniausiems mūsų žurnalo skaitytojams. Jeigu esate Kempiniuko gerbėjas ir mylite jį taip, kaip jis myli Undinį ir Plipų berniuką, būtinai išbandykite ;).

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**5.5**
„Pilots" ???	
GRAFIKA	**4.0**
Nupiešta gražiai, tačiau laaabai mažai animacijos	
GARSAS\MUZIKA	**9.0**
Va čia jau pliusas, daugybė talentų — Carol Burnett, taip pat yra Clancy Brown (iš animacinio filmo „Supermenas"), Brian Doyle Murray įgarsina vaiduoklį, ir netgi Charles Nelson Reilly.	
VALDYMAS	**6.0**
Nėra nieko sudėtingo ar originalaus, už ką būtų galima skirti daugiau balų. Užtenka dviejų pelės klavišų.	
ĮDOMUMAS	**5.0**
Viskas labai jau greit pabosta.	
Viso žaidimo metu patyriau tik vieną akimirką, kuri man buvo įdomi. Tai šyptelti privertęs naujo filmuko kūrimas. Visa kita — šlamštas.	**GALUTINIS 5.0**

„Unreal II: The Awakening“
www.unreal2.com
KŪRĖJAS: „Legend Entertainment“
LEIDĖJAS: „Atari“
DATA: 2003–02–07
ŽANRAS: FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
CPU: PIII 733
RAM: 256 MB
VIDEO: 32 MB
HDD: 3 MB

REZIDENTAS



BESIVEJANT GRAFINĮ PROGRESĄ

Propagandos apie patį geriausią visų laikų būsimą žaidimą — „Unreal II“ — prisiklausėme sočiai. Be abejo, kai pirmasis „Unreal“ buvo neapsakomai populiarus ir parduotas neįtikėtinas kiekis kopijų, iš tęsinio tikimasi dar daugiau. Deja, jokio stebuklo neišvydome. Pasirodęs „Unreal II“ startavo tik IV „topų“ vietoje. Kaip bebūtų, turime dar vieną neblogą FPS žaidimą.

Veiksmas vyksta toje pačioje visatoje, tačiau siužetas labai menkai tesurištas su pirmuoju „Unreal“ žaidimu. Žaidėjui tenka kareivio Daltono vaidmuo. Buvęs jūrų pėstininkas už nepaklusnumą atšauktas iš pagrindinių pajėgų ir kartu su kitais „autsaideriais“ išsiųstas patruliuoti į „visatos subinę“. Jums padeda seksuali mergina Aida, alkoholikas inžinierius ir ginklų specialistas Isakas bei pilotas, ateivių princas Ne'Banas. Tiesiog šauni kompanija :). Siužetas pasakoja apie septynis keistus artefaktus, kuriuos turite surasti, kad priešai nepanaudotų jų piktam. Vėl nieko naujo ar negirdėto. Tačiau „Legend Entertainment“ buvo svarbu turėti gerą siužetą. Jie norėjo papasakoti daugiau, nei dauguma FPS žaidimų, kas labai pagirtina. Rezultatas: animacingų intarpų tarp misijų serialas ir galimybė kalbėtis su savo komanda. Pokalbiai nėra labai dinamiški, siužetas nuo jų nepriklauso, na, bet bent jau galite pasirinkti atsakymus.





PULK — GINK

Galbūt daugiau ir nereikėtų tikėtis — juk toks ir turi būti kietas veiksmo FPS žaidimas, ar ne? „Unreal II“ susideda iš 12 misijų, kurių kiekviena yra gan skirtinga — nereikės vien tik eiti ir naikinti viską aplinkui. Pradžioje tenka daugiau pasižvalgyti: daug informacijos apie vietoves negaunate, turite patys viską ištyrinėti. Kūrėjams gan neblogai pavyko sukurti netikrumo atmosferą: nieKad tiksliai nežinosite, kas laukia už posūkio, ir galiausiai atsidursite atviroje vietoje, kur iš visų pusių į jus laksto šūviai. Misijų metu pati istorija taip pat progresuoja. Nors žaidimas ir linijinis, misijose atsitinka smagių dalykų. Ypatingo originalumo ir inovacijų iš misijų nesitikėkite. Dažniausiai teks iš savo laivo keliauti į tam tikrą vietą, nužudyti visus sutiktus kelyje, galbūt ką nors išgelbėti ar išsprogdinti. Aukšto intelekto

koeficiento įveikti šiam žaidimui nereikės, tačiau kai kurie vėlesni lygiai iš tiesų įdomūs. Pavyzdžiui, vienoje misijoje reikia apsaugoti mokslininką nuo moterų karių atakų. Jums padeda keli jūrų pėstininkai, tad įsakote jiems saugoti tam tikras teritorijas. Tada reikia išdėstyti kovinius bokštelius ir lazerinius barjerus, o patiam laukti, kol priešai prasiverš pro apsaugą ir ateis nukauti to mokslininko (kurį, beje, ir pats, jei galėtumėte, tą pačią minutę savo rankomis pasmaugtumėte :)).

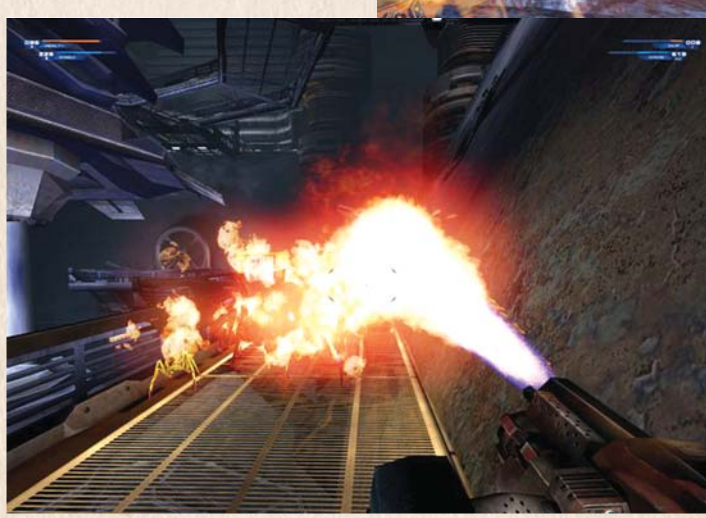


GINKLŲ FABRIKAS

Misijos kaip misijos, tačiau FPS žaidimui svarbiausia yra gera ginkluotė. „Unreal II“ čia tikrai turi kuo pasigirti. Daltonas vienu metu gali nešiotis visus 15 žaidimo ginklų. Galite rinktis nuo paprasto „blasterio“, pusiau automatinio šautuvo, snaiperinio ginklo, iki ugniasvaidžio, granatsvaidžio, raketsvaidžio ir įdomių ateivių ginklų. Kiekvienas ginklas turi dvejopas šaudymo galimybes, antroji dažniausiai būna galingesnė ataka. Kai kuriuos ginklus laisvai būtų galima išimti nepakenkiant žaidimui — jų beveik nenaudojate. Tačiau visi jie veikia gan smagiai ir teisingai. Pats šaudymas gal ir nėra toks geras ir tikroviškas, tačiau bent jau turite didelį pasirinkimą. Galite netgi užsiundyti priešą mažais voriukais. Ginklų garso ir vaizdo kokybė yra tikrai gera, tiesa, kai kurie skamba kiek per švelniai.









Juk žaisdami FPS visi norime iškrauti savo agresiją ar stresą, tad ginklai turi būti kuo piktesni ir žiauresni.

GUDRŪS IR KVAILI PRIEŠAI

Kitas „Unreal II“ privalumas — DI. Kodas sukurtas taip, kad kiekvienas padaras ar žmogus veikia nepriklausomai. Kaip minėjau, žmonėms galite duoti užduotis ar palikti veikti laisvai. Monstrai visaip stengiasi išvengti jūsų kulkų, o Skaarj netgi blokuoja jas. Įdomiausi yra žmogiški priešai. Jie atsišaudo tokiais pat ginklais, dirba grupėse ir tikroviškai reaguoja į susidariusią situaciją. Žmonės yra kur kas protingesni už kitus priešus, pavyzdžiui, izariečius — šie rodos neturi jokių smegenų. Jūsų kostiumas gali atlaikyti daugiau žalos, nei kitų karių, tačiau pakėlus sudėtingumo lygį tikrai sutiksite kelis labai talentingus piktadarius.

Viso teks susidurti su maždaug 25 skirtingais padarais. Asortimentas nemažas: kariai žmonės, kariai milžinai, „gyvos“ dirbtinio intelekto mašinos (beje, labai pri-





menančios „Matricoje“ matytus robotus) ir kiti. Tie, kas žaidė pirmąjį „Unreal“, iš karto atpažins Skaarj, kurie grįžo ir siekia surasti tuos pačius artefaktus. Jie vis dar dideli ir pavojingi, tačiau jei sugebėsite išvengti jų šuolių ir šaudyti, kai jie nesidengia, galėsite juos nukauti. Vietomis sutiksite marias mažų voriukų, kuriuos reikia paprasčiausiai „iškepti“ ugniasvaidžiu, o kartais susidursite su didesniais bosais, į kuriuos teks suleisti nemažai sunkiosios artilerijos.

KOSMINĖ ODISĖJA

Žaidimo vaizdų tikrai nepavadinsite senais ir išsikvėpusiais. Varomas gera grafine plokšte, „Unreal II“ yra geriausiai atrodantis PC žaidimas. Žaidime naudojamas labai į „Unreal Tournament 2003“ panašus variklis, tačiau pridėti puikiai atrodantys dalelių efektai, sukuriantys tekančio vandens, ugnies, dūmų ir kitas iliuzijas. Vidinės scenos detalizuotos fantastiškai, o plačios atviros vietovės tiesiog verčia iš koto. Viskas nupoliruota ir nušlifuota iki tobulybės. Kiekvienas lygis tikrai atrodo kaip atskiras pasaulis. Smagu tai, kad veiksmas vyksta ne tik uždarose patalpose, bet ir didžiulėse erdvėse. Teks apsilankyti miškuose, smėlynuose, sniegynuose, netgi gyvame organizme ir dirbtinio intelekto ateivių–robotų mieste, rodos, perkeltame tiesiai iš „Matricos“ scenų. Žaidimo pirotechnika ir ginklų efektai tikrai praplečia ribas: puolamųjų ginklų kulkos apšviečia sienas, tikroviškai dega jų ugnis ir smilksta dūmai. Gera ir judesių animacija: kariai tikroviškai atšoka nuo atakų, stojasi, pritūpia ir vėl krenta negyvi. Visa tai atrodo išties smagiai ir įtraukia žaidėją bei neleidžia taip smarkiai nusivilti kitomis žaidimo vietomis.

Kadangi „Unreal II“ vyksta futuristinėje aplinkoje, labai svarbus yra atitinkamas garso takelis. Muziką žaidime išties galima pagirti. Ji puikiai dera prie veiksmo ir iliustruoja vietoves. Kosmose girdėsite didingą simfoninę muziką, kuri skamba geriausiose kosminėse kino epopėjose, o tyrinėjant jus lydės lengvas, bet „kabinantis“ drum'n'bass ritmas. Muzika vietomis kartojasi, tačiau tas nelabai trukdo.



Keistai ir juokingai skamba tik kai kurių veikėjų balsai, ypač pagrindinio herojaus Daltono. Kietas ir žiaurus karys švelniu balsu kalba apie visokias gyvenimo prasmes, pareigą žmonijai ir kitas nesąmones. Mirk iš juoko :).

TRŪKSTA

Labiausiai žaidimą galima peikti dėl jo trukmės. 12 lygių lengvame režime galima nesunkiai pereiti vienu prisėdimu per kokias 10 valandų. Pradžioje „Legend Entertainment“ norėjo įdėti į „Unreal II“ daugelio žaidėjų režimą, tačiau, matyt, nespėjo. Be to, žaidimas nelabai atitinka savo epinio pavadinimo „Pabudimas“. Tiesiog nesitikėkite grandiozinio finalo, nes teks nusivilti.

Laukdami „Unreal II“ pasirodymo, spėju, daugelis tikėjomės, kad tai bus žaidimas, kuris sukels revoliuciją FPS žanre. Nebuvo aišku, kuria prasme, tačiau galbūt norėjome išvysti šaudymą iš patrankų, galbūt iš skraidančių laivų, ar kokių kitų dalykų, kurių nematome kiekviename žaidime. „Unreal II“ daugeliu atžvilgiu yra geras žaidimas, siūlantis iškilią grafiką, puikius garsus ir gan įdomią žaidimo eigą. Tačiau jam nepavyko sukurti nieko tokio naujo ir įstringančio atmintin, kaip, pavyzdžiui, buvo serija NOLF. Tiesiog, jei mėgstate sci–fi FPS — pasėdėkite porą vakarų prie šio žaidimo. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.0
GRAFIKA	10
VALDYMAS	9.0
GARSAS	10
SIUŽETAS	8.0
Ne revoliucija, tačiau paklaidžioti po pasaulius ir pakovoti su nežemiškais priešais smagu.	GALUTINIS 9.8




Yu-Gi-Oh!
Naujausias
animacinis serialas
Yu-Gi-Oh
kiekviena, darbo diena, 14:45 per
3
VIASAT

KAM REIKIA NAUJOS KARTOS VAIZDO KORTOS?

Naujausios technologijos vaizdžiai



Be specialiųjų efektų, 3D–aplinkų ir tekstūrų, įspūdis yra nekoks...

Atsiradus „DirectX 8“, „šeiderinių“ programų dėka mes gavome įspūdingą vandens paviršių. Vienomis pirmųjų vaizdo kortų, kurios pradėjo tai įgyvendinti „Morrowind“ žaidime, tapo „GeForce 4“ ir „Radeon 9600“. Pirmą sykį vanduo pradėjo realistiškai atspindėti trimates aplinkas, jame atsirado bangos. O dar maloniau tai, kad vandens efektais galima buvo mėgautis viso žaidimo eigoje.

Po to „šeiderių“ keliai išsiskyrė: „nVidia“ nutarė pasilikti su 2 versija, o ATi modernizavo savo naujas vaizdo kortas iki „PixelShader 2.1“ versijos. Po „GeForce 6“ išleidimo „DirectX 9“ su „PixelShader 3“ efektai paplito masiškai, pirmą kartą išvydę pasaulio šviesą žaidime „Splinter Cell 3 – Chaos Theory“.

Naujausi ATi ir „nVidia“ grafiniai „čipai“ užtikrina pakankamą 3D–našumą tam, kad būtų galima mėgautis gražia grafika. „Radeon X1000“ ir „GeForce 6/7“ linijos palaiko „PixelShader Version 3“ ir yra suderintos pažangiausių grafinių technologijų atėjimui. Jau šiandien į patyrusio žaidėjo 3D–žodyną patenka tokie terminai, kaip „parallax mapping“ ir „HDR rendering“. Naujų „šeiderių“ pranašumas pasireiškia apšvietime, šešėliuose, optiniuose iškraipymuose ir atspindinčiuose paviršiuose. Pateikime kelis šiuolaikiškų grafinių efektų pavyzdžius.



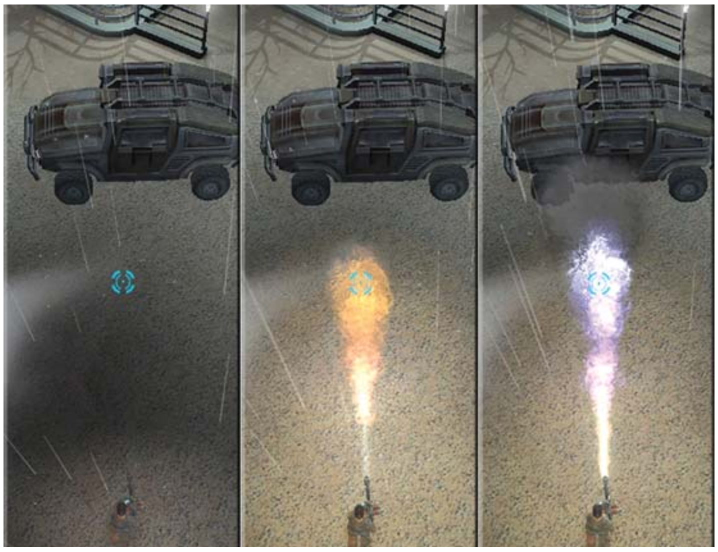
Supančio pasaulio sulėtėjimo funkcija „bullet time“ sukuria iškraipymus laike ir erdvėje. Pirmą kartą pasirodė filme „Matrica“. Žiūrovai pamatė atskirų kulkų trajektorijas charakteringų banginių efektų pavidalu. PC „bullet time“ pirmą kartą buvo realizuotas „Max Payne“ žaidime. Iš pastarųjų metų žaidimų verta paminėti F.E.A.R., optiniu būdu iškraipantį matomą plotą.



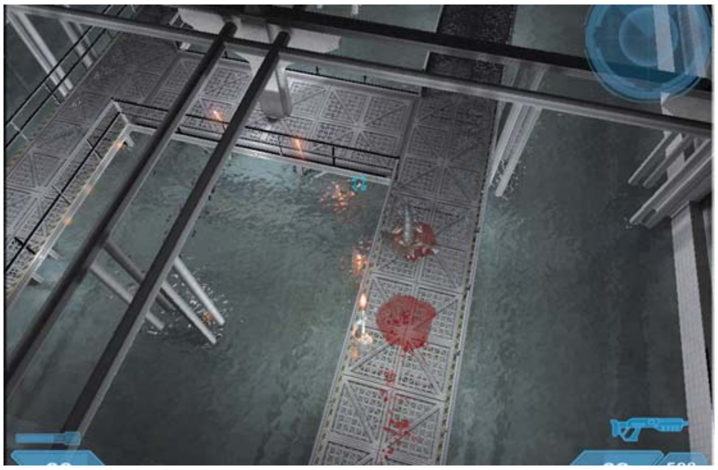
F.E.A.R. leidžia vizualiai stebėti sprogmens smūginę bangą.



Ugnis skleidžia šilumą, dėl to galime stebėti kylantį oro srautą, kuris keistai iškraipo foną.



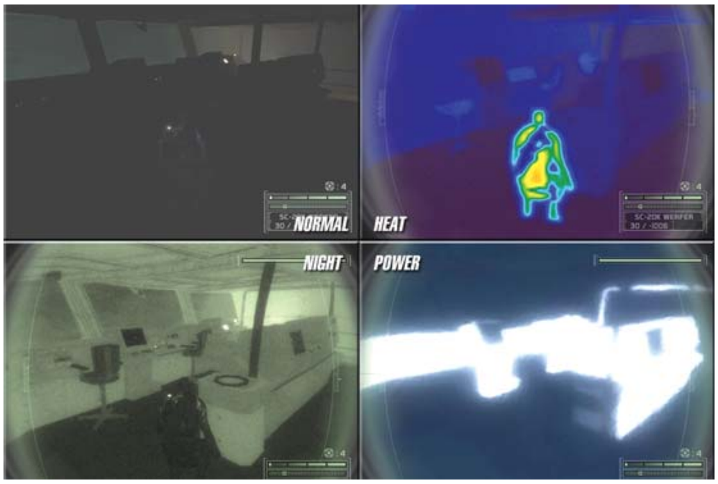
Dar vienas liepsnos pavyzdys „Shadowgrounds“ žaidime. Kuo aukštesnė liepsnos temperatūra, tuo stipriau dūmai kils kamuoliais.



Geriausia „PixelShader“ efektus demonstruoja vandens paviršius. Čia galima pastebėti, kaip supantis pasaulis atsispindi bangose. Taip pat matomas net lazerinis šūvis iš „Shadowgrounds“ žaidimo.



Dujas simuliuoja fono ir objektų iškraipymai. Jei herojus patenka į nuodų debesį, visas aplinkinis pasaulis yra iškraipomas.



„Splinter Cell“ naudoja įvairius filtrus realistiškam naktinio ir šiluminio matymo atvaizdavimui.

SKIRTUMAI TARP „PIXELSHADER 2“ IR „PIXELSHADER 3“

Šiandien „šeiderinių“ programų versijos numeris iš tikrųjų svarbus. Kortos, nepalaikančios „PixelShader 3“, negali atvaizduoti naujausių grafinių efektų, tokių kaip „parallax mapping“, „HDR rendering“ ar skaidrus vanduo. „PixelShader 3“ palaikymas jau realizuotas ištisame vaizdo kortų pluošte: visoje „Radeon X1000“ serijoje iš ATi, taip pat „GeForce 6“ ir „GeForce 7“ iš „nVidia“.

Pastebimiausi skirtumai tarp „DirectX 8“ ir „DirectX 9“ grafikos kokybės — pagerintas šviesos šaltinių ryškumas ir 3D–efektai akmenyse bei sienose. Be to, „PixelShader 3“ tikroviškiau atvaizduoja vandenį — bangos labiau detalizuotos, jose iškraipomi atspindėti šešėliai.

Žaidime „Age of Empires III“ vanduo atrodo skaidresnis, naudojant „Very High“ nustatymus iš „PixelShader 3“ rinkinio. Suderinus „High“ („PixelShader“ 2 ir 2.1), efektai jau nebėra tokie įspūdingi.



Naudojant „PixelShader 2“, vandeniui neužtenka skaidrumo ir bangų mūšos putų. Bangos ir atspindžiai yra.



Perėjimas į „PixelShader 3“ priverčia bangas muštis į krantą, sukuriant putas, o jūra tampa skaidri.



Didžiausias skirtumas F.E.A.R. žaidime pastebimas ant sienų. Perėjimas į „DirectX 8“ „ šeiderius“ panaikina gilumo pojūtį sienose.



„GeForce 6/7“ arba „Radeon X1000“ vaizdo kortose galima sumažinti „šeiderių“ kokybę nuo „DirectX 9“ iki „DirectX 8“.



„Splinter Cell 3“ galima apriboti nuo „PixelShader 3“ iki „PixelShader 1.1“. Atlikus tokį perėjimą, gausite blausesnį mėnulio atspindį paviršiuose, palyginus su „PixelShader 3“.

HDR RENDERING

„Rendering‘as“ su aukštu dinaminiu diapazonu („High Dynamic Range“, HDR) sukuria geriausius apšvietimo ir filtravimo efektus. Veidrodiniai paviršiai teisingai atspindės labai ryškius šviesos šaltinius. HDR sėkmingai palaiko naujausi žaidimai, pvz., „Splinter Cell 3: Chaos Theory“ ir „Serious Sam 2“.



Jeigu jūsų PC turi „GeForce 6/7“ arba „Radeon X1000“ vaizdo kortą, „Splinter Cell 3“ žaidime galima iškviesti „PixelShader 3“ opcijų meniu, kur yra aktyvuojamas „HDR rendering“.



„HDR rendering“ leidžia žaidimui tikroviškiau atkurti ryškius šviesos šaltinius ir atspindžius.

PARALLAX MAPPING

„Parallax mapping“ pakeičia klasikinę nelygumų atvaizdavimų technologiją („bump mapping“), kokybiškiau atkurdama plyšius ir vageles sienose. Nelygumų atvaizdavimas tampa dinamiškesnis — tai galima pamatyti F.E.A.R. ir „Splinter Cell 3: Chaos Theory“ žaidimuose.



„Splinter Cell 3“: „parallax mapping“ dėka nelygumai žemėje atrodo tikroviškiau.



Akmeninė siena atrodo įdomiau.

GERIAUSIA GRAFIKA SU „GEFORCE 7“ IR „RADEON X1000“

F.E.A.R. yra puikus šiuolaikinių grafinių kortų galimybių ant PC demonstravimo pavyzdys. Galingesnė ir šiuolaikiškesnė korta užtikrins didesnį efektų skaičių ir nepalyginamai geresnę bendrą vaizdo kokybę šiame žaidime. Mūsų straipsnyje pateikiamuose paveiksliukuose matosi, kokių vaizdo detalių nėra senose ar silpnesnėse kortose. Apskritai šiuolaikiškai 3D–šaudyklei vargu ar tiks mažesnio nei 3 GHz dažnio procesorius ir silpnesnė korta už „GeForce 7“. Priešingu atveju gausite mažesnę skiriamąją gebą, ne tokius gražius šešėlius ir apšvietimą, taip pat apribotą tekstūrinį filtravimą. Žinoma, korta turi būti suderinama su „PixelShader 3“.



„GeForce 2“ klasės 3D–„čipas“. Visos išjungtos funkcijos sukuria žemiausios kokybės grafiką. Nesurasite „šeiderinių“ efektų, tekstūros naudoja bilinijinį filtravimą, o šešėlių apskritai nėra.



„GeForce 3“, „GeForce 4“, „Radeon 9800“ klasės 3D–„čipas“. Esant vaizdo kokybei „Low“, tekstūros naudoja trilinijinį filtravimą, o vaizdas tampa ryškesnis, tačiau plytinė siena neturi gylio. Šešėlių, kaip ir ankščiau, nėra.



„GeForce 5“, „Radeon X800“ klasės 3D–„čipas“. „Medium“ kokybė jau demonstruoja šviesos ir šešėlių žaidimą. Liepsnos efektai keistokai apšviečia sienas. „PixelShader 2“ šiame kokybės lygyje su savo užduotimis susitvarko. Jei kadrų dažnis žaidime bus per žemas, išjunkite šešėlius.



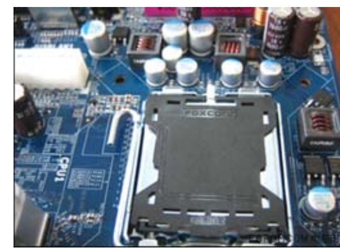
„GeForce 6/7“, „Radeon X1000“ klasės 3D–„čipas“. Vaizdo detalės maksimalios. Plytinė siena atrodo labai tikroviškai. „Parallax mapping“ ir „PixelShader 3“ sukuria tikroviškus nelygumus ir plyšius, skirtingai nuo standartinio „PixelShader 2“. Be to, šviesos šaltinių sukuriami šešėliai yra animuoti ir gyvybingi.

NAUJA BIOSTAR „MAMA“

Kompanija „BIOSTAR Microtech“ neseniai anonsavo „NVIDIA nForce4“ motininę plokštę „TForce4 U 775“ „čipo“ pagrindu. Nauja T serijos plokštė atrodo labai simpatiškai: malonios mėlynos spalvos tekstolitas, ryškių spalvų jungtys. Gamintojas orientuoja modelį žaidėjams ir „užturbintojams“. Atitinkamai plokštės techninės specifikacijos pamalonins ir žaidimų fanus, ir tiesiog galingų bei greitų kompiuterių mėgėjus.

Procesorinis lizdas: „Socket LGA 775“ („Pentium“/ „Pentium D“ palaikymas);
Čipsetas: „NVIDIA nForce4 Ultra SPP+ NF 430“;
Atmintis: iki 4 Gb DDR2 tipo atminties palaikymas dvikanaliame režime;
Išplėtimo lizdai: keturi PCI, vienas PCI–Ex16, du PCI–Ex1;
Garsas: aštuonių kanalų „kodekas“;
Tinklas: gigabitinis LAN „adapteris“;
Sąsajos: keturi SATA II prievadai su RAID palaikymu, keturi ATA–133, 10 USB 2.0;
Formos faktorius: ATX.

Iš logikos rinkinio galimybių verta pažymėti įdiegtas saugumo technologijas „ActiveArmor Firewall“, „Secure Networking Engine“ ir „MediaShield RAID“. Plokštės BIOS palaiko „Overclocking Navigator Engine“ (O.N.E), „CMOS Reloading Program“ (C.R.P), „Memory Integration Test“ (M.I.T), „Self Recovery System“ (S.R.S) ir „Integrated Flash Program“ (I.F.P) technologijas.



Be to, motininė plokštė turi dar kelias ypač patogias surinkėjams ir „užturbintojams“ savybes:

Maitinimo stabilizatorių, leidžiantį kelti įtampą ant pagrindinių komponenčių;
Atminties modulių maitinimo įtampos perjungiklį;
Gedimų indikaciją šviesos diodais;
Įtaisytus maitinimo ir perkrovimo mygtukus.

Naujovės kaina nepranešama, bet tikimės, kad ji bus pakankamai demokratiška, kitaip plokštei bus sudėtinga konkuruoti „Socket LGA 775“ palaikančių motininių plokščių rinkoje. Kita vertus, nustatyti žemas kainas savo produktams „BIOSTAR“ kompanijai yra įprastas reiškinys.





Kryžių korta

Club3D x1600xt | 700 Lt

Naujoji Club3D x1600xt — šiuo metu beveik pati pažangiausia ATI grafinio lusto RV530, yra aukštumoje (aukščiau tik x1800). „Hercų“, „ramų“ ir kitų techninių skaičiukų išties daug, tad maksimalus žaidimų efektų išnaudojimas ir pakankamas rezervas ateityje garantuotas. Tik reikia atkreipti dėmesį į dar ne visur įprastą, tačiau sparčiai populiarėjančią PCI Express jungtį, kurios pagrindu ši korta ir veikia.



NEC SKYSTŲJŲ KRISTALŲ MONITORIAI — BET KURIAM SKONIUI

2005 metų rugsėjį kompanija „NEC Display Solutions“ surengė tradicinę spaudos konferenciją ir pristatė naujausius 2006 m. serijos monitorius, tik visai neseniai pasiekusius ir mūsų prekystalius. Priminsim, kad po aljanso su „Mitsubishi“ nutraukimo, šis gamintojas siūlo tik LCD įrenginius.

Ar tai blogai? Piteris Krojeris, „NEC Display Solutions Europe“ marketingo ir pardavimų direktorius, mano, kad kompanija turi puikių perspektyvų LCD monitorių rinkoje. „DisplaySearch“ duomenimis, pirmajame 2005 ketvirtyje visame pasaulyje buvo parduota daugiau nei 22 mln. aparatų su skystaisiais kristalais (pasiektas pelnas — apie 7,6 mlrd. Dolerių). Didžioji visų pardavimų dalis, t.y. 42%, atiteko Eurazijos regionui.

Kiekvienoje šalyje yra savo rinkos lyderiai ir savo monitorių pardavimų pasiskirstymai, priklausomai nuo įstrižainių. „Meko“ duomenimis, daugiausiai 15–colių modelių parduodama Turkijoje, antrą vietą užima Didžioji Britanija, trečią — Rusija. 19 colių modeliai geriausiai perkami Švedijoje, Norvegijoje ir Šveicarijoje.

Be „Mitsubishi“, NEC prarado rinkos dalį — tai faktas. 2004 metais šių kompanijų aljanso pardavimų apimtis sudarė 314 mln. eurų, iš kurių 48 mln. teko CRT monitoriams. Be to, „Mitsubishi“ prekinis ženklas užimdavo tvirtas pozicijas profesionalių CRT monitorių rinkoje. Ir NEC bus sunkoka grąžinti šias prarastas pozicijas su LCD įrenginiais, vien dėl pačios technologijos netobulumų. Nors tam tikrus įtikinamus žingsnius šia kryptimi kompanija daro, ir jos naujausi skystųjų kristalų monitoriai — puikus to įrodymas. O mes naujovių apžvalgą pradėsime nuo masiškai gaminamų modelių.

„MultiSync“ monitorių linijoje kompanija pristato seriją GX2 — „NEC MultiSync“ 70GX2, 90GX2 ir 20WGX2 modelius. Tai „TN + film“ matricų technologijos pagrindu sukurti patrauklaus dizaino modeliai, skirti kompiuterinių žaidimų mėgėjams. Jais NEC pakėlė matricų greitaveikiškumo ir vaizdo kokybės rodiklius iki naujų aukštumų. 70GX2 ir 90GX2 modelių atsako laikas sudaro vos 4 ms, kontrastingumo santykis — 700:1, ryškumas siekia 400 kd/m2. Horizontalus apžvalgos kampas sudaro 170 laipsnių, vertikalus — 155. Skiriamoji geba standartinė — 1280 x 1024. Žvilgantis ekrano paviršius užtikrina aukštą kontrasto lygį, atkuriant tamsius vaizdus.

Dar daugiau, „NEC MultiSync“ 70GX2 ir 90GX2 modeliuose įrengta speciali „OptiClear“ technologija, užtikrinanti ryškų ir vientisą spalvų perteikimą, atkuriant greitai judančius vaizdus, naudojamus žaidimuose ir aukštos kokybės filmuose. Įprasto analoginio D–Sub ir papildomo skaitmeninio DVI–D įėjimų kombinacija užtikrina maksimalų suderinamumą. Integruotas USB–šakotuvas su keturiais USB 2.0 prievadais žymiai palengvina atminties kortelių, skaitmeninės kameros, skanerio, MP3 grotuvo ar spausdintuvo pajungimą.

20 colių plačiaformačio (16:10 formato) modelio 20WGX2 skiriamoji geba yra didesnė — 1680 x 1050. Geresni ir kiti rodikliai: ryškumas sudaro 470 kd/m2, apžvalgos kampai — 178 laipsnių. O štai atsako laikas kiek prastesnis — 12 ms





„juodas/baltas“ režime ir 6 ms režime „pilkas/pilkas“. Prekyboje „NEC MultiSync“ 20WGX2 dar nepasirodė.



Intuityvaus meniu dėka visiems pagrindiniams vaizdo parametrams nustatyti užtenka vos keturių mygtukų. Ryškumo ir kontrasto lygių reguliavimas vykdomas valdymo pultelį primenančiu „NaViKey“ manipuliatoriumi. Yra ir kita galimybė: interaktyvi „NaViSet“ programa atlieka dvipusį ryšį tarp monitoriaus ir PC, suteikdama vartotojams galimybę derinti vaizdo parametrus per paprastą programinę sąsają. Be to, visų GX serijos monitorių maitinimo mygtukas gražiai apšviečiamas mėlyna spalva (specialus sprendimas mėgstantiems žaisti tamsoje). Toks mėlynas apšvietimas ne tik stilingai atrodo, bet ir neatitraukia dėmesio nuo veiksmo ekrane. Apšvietimo intensyvumą galima reguliuoti, ko negalima pasakyti apie pačius monitorius — padėties keitimo funkcijos („Pivot“) jie neturi.



Taip pat kompanija siūlo verslo klasės monitorių liniją „NEC MultiSync“ x70NX, kurios naujausias modelis 2170NX jau pasirodė prekyboje. Šios serijos įrenginiai skirti automatizuoto projektavimo, grafinio modeliavimo, dokumentų apdorojimo sritims. Ekraną galima sukioti ir lenkti, taip pat reguliuoti jo aukštį 130 mm ribose. Atsako laikas — 16 ms (8 ms režime „pilkas/pilkas“), horizontalus ir vertikalus apžvalgos kampai — 176 laipsniai, kontrastingumo santykis — 900:1. Tokius rodiklius leido pasiekti pagal S–PVA technologiją sukurta matrica. Šios serijos monitoriai yra optimizuoti darbui su šriftų brūžinimo funkcija „ClearType“, kuri pagerina atvaizduojamo teksto ryškumą, esant skirtingoms rezoliucijoms.

Specialių pritaikymų monitoriai reikalingi tose srityse, kur tikslus spalvų perdavimas yra kritiškai svarbus, pavyzdžiui, medicinoje arba poligrafiniame versle. Šiame segmente kompanija siūlo „SpectraView“ monitorių liniją, kurios eilinis modelis, 21 colio „SpectraView 2180“, pasirodė praeitų metų pabaigoje. Monitorius komplektuojamas spalvų paletės kalibravimo sistema, leidžiančia suderinti fototikrovišką vaizdą. Be to, šiame modelyje yra naudojamos „Super Advanced Super Fine Technology“ ir „Dual–Domain Dual-IPS“ technologijos, praktiškai eliminuojančios „mirusių“ pikselių atsiradimo galimybę ir užtikrinančios aukštą atsako laiką bei apžvalgos kampus (176 laipsniai). Šios serijos monitoriai leidžia atkurti 100% „Adobe RGB“ ir NTSC specifikacijas atitinkantį vaizdą (CRT monitoriams šis rodiklis sudaro 84% ir 72%, o tai reiškia spalvų atkūrimo smukimą žalioje spektro dalyje). Taigi nuo šiol nebereikia atlikti, pavyzdžiui, testinio vaizdo spausdinimo — vaizdas šiuose „displėjuose“ jau yra atvaizduojamas fototikroviškai. Be to, naujausios šiuose monitoriuose įdiegtos technologijos leidžia užtikrinti pastovų ir stabilų vaizdo intensyvumą, keičiantis išorės temperatūrai (paprastai, didėjant temperatūrai, mažėja intensyvumas, ir atvirkščiai) ir akimirksniu stabilizuoja spalvas po monitoriaus įjungimo (L* kalibravimo pagalba). Įdomesnis „SpectraView“ modelių ypatumas — valdymo mygtukų blokavimo funkcija, apsauganti nuo atsitiktinių nuspaudimų ir jau atliktų kalibravimų išderinimo. Neabejojame, kad ši funkcija bus labai naudinga, nes paprastai kiekvieno konkretaus pritaikymo kalibravimas užtrunka ilgokai.



KODAI

S.W.I.N.E.
Spauskite [SHIFT]+[ENTER] ir konsolėje veskite kodus:

Padidinti pasirinkto dalinio rangą — smarten
1000 kreditų — mo money
Žudyti priešus vienu šūviu — quicker than death
Praleisti lygį — blitzkrieg
Greitai gauti dalinius — instant delivery

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Kodus reikia rašyti tiesiog žaidimo metu:

THUGSTOOLS — Ginklų rinkinys #1
PROFESSIONALTOOLS — Ginklų rinkinys #2
NUTTERTOOLS — Ginklų rinkinys #3
ASPIRINE — Atstato sveikatą
PRECIOUSPROTECTION — Šarvų atnaujinimas
ICANTTAKEITANYMORE — Nusižudymas
YOUWONTTAKEMEALIVE — Padidinti ieškomumo lygį
LEAVEMEALONE — Pamažinti ieškomumo lygį
FANNYMAGNET — Moterys seks žaidėjui iš paskos
DEEPFRIEDMARSBARS — Žaidėjas tampa storas
PROGRAMMER — Žaidėjas tampa plonas
CHEATSHAVEBEENCRACKED — Žaidėjas tampa Ricardo Diaz
LOOKLIKELANCE — Žaidėjas tampa Lance Vance
MYSONISALAWYER — Žaidėjas tampa Ken Rosenberg
LOOKLIKEHILARY — Žaidėjas tampa Hilary King
ONEARMEDBANDIT — Žaidėjas tampa Phil Cassidy
IDONTHAVETHEMONEYSONNY — Žaidėjas tampa Sonny Forelli
FOXYLITTLETHING — Žaidėjas tampa Mercedes
PANZER — Atsiranda „Rhino Tank“
TRAVELINSTYLE — Atsiranda „Bloodring Banger“
GETTHEREFAST — Atsiranda „Sabre Turbo“
GETTHEREVERYFASTINDEED — Atsiranda „Hotring Racer“
RUBBISHCAR — Atsiranda „Trashmaster“
BETTERTHANWALKING — Atsiranda „Golf Caddie“
BIGBANG — Susprogdina arti esančias mašinas
MIAMITRAFFIC — Agresyvus vairuotojai
AHAIRDRESSERSCAR — Visos mašinos tampa rožinėmis
IWANTITPAINTEDBLACK — Visos mašinos tampa juodos
COMEFLYWITHME — Skraidančios mašinos
GRIPISEVERYTHING — Mašinų manevringumo padidinimas
GREENLIGHT — Visi šviesoforai dega žaliai
SEAWAYS — Neskęstančios mašinos
WHEELSAREALLINEED — Nematomos mašinos (išskyrus ratus)
LOADSOFLITTLETHINGS — Kai kurios mašinos su dideliais ratais
HOPINGIRL — Žmonės pradeda lipti į jūsų automobilį
ALOVELYDAY — Saulėtas oras
APLEASANTDAY — Apsiniaukęs oras
ABITDRIEG — Labai apsiniaukęs oras
CANTSEEATHING — Rūkas
CATSANDDOGS — Audra
LIFEISPASSINGMEBY — Laiko sutrumpinimas
ONSPEED — Laiko sulėtinimas
BOOOOOORING — Laiko pagreitinimas
FIGHTFIGHTFIGHT — Riaušės
NOBODYLIKESME — Praeiviai atakuos jus
CHICKSWITHGUNS — Visos moterys bus ginkluotos
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS — Visi žmonės ginkluoti

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Veskite kodus žaidimo metu ar pauzės meniu.

Adrenalino poveikiai — anoseonglass
Agresyvus eismas — ylteicz
Visi automobiliai su nitro — speedfreak
Visuomet 00:00 ar 12:00 — nightprowler
Visuomet 21:00 — ofviac
Šarvai, sveikata ir pinigai — hesoyam
Paplūdimio tema — lifesabeach
Juodas eismas — iowdlac
Atlygis už jūsų galvą — bagowpg
Karnavalo tema — crazytown
Automobiliai skrenda lauk — bubblecars
Miestas chaose — iojufzn
CJ aukščiau šokinėja — kangaroo
Debesuota — alnsfmzo
Nusižudyti — goodbyecruelworld
Sunaikinti visus automobilius — cpktnwt
Greitas judėjimas — speeditup
Skraidančios valtys — flyingfish
Skraidantys automobiliai — chittychittybangbang
Rūkas— cfvfgmj
Gangai ir darbininkai — mroemzh
Tik gangai — onlyhomiesallowed
Hitman lygis su visais ginklais — professionalkiller
Nematomi automobiliai — wheelsonlyplease
Iškrypusi tema — bekknqv
Žemesnis ieškomumo lygis — turndowntheheat
Rankinis ginklų valdymas automobiliuose — ouiqdmw
Galingi BMX šuoliai — cjphonehome
Maksimalūs riebalai — btcdbcb
Maksimalūs plaučiai — cvwkxam
Maksimalūs raumenys — buffmeup
Maksimali pagarba — worshipme
Maksimali stamina — vkypqcf
Maksimalus patrauklumas — helloladies
Maksimalūs vairavimo įgūdžiai — naturaltalent
Nėra riebalų ar raumenų — kvgyzqk
Nėra alkio — aeduwnv
Praeiviai Elviai — bluesuedeshoes
Praeiviai atakuoja su ginklais — bgluawml
Praeiviai turi ginklus — foooxft
Praeiviai kelia riaušes — stateofemergency
Tobulas vairavimas — sticklikeglue
Rožinis eismas — llqpfbn
Pakelti ieškomumo lygį — turnuptheheat
Nusamdyti į gaują bet ką su ginklais — sjmahpe
Nusamdyti į gaują bet ką su raketsvaidžiu — zsoxfsq
Sumažėjęs eismas — ghosttown
Kaimiška tematika — bmtpwhr
Kaimo eismas — fvtmnbz
Smėlio audra — cwjxuoc
Šešių žvaigždučių ieškomumo lygis — bringiton
Lėtas judėjimas — slowitdown
Pagreitinti laiką — ysohnul
Sportinių automobilių eismas — everyoneisrich
Lietingas oras — auifrvqs
Audringas oras — scottishsummer
Saulėtas oras — pleasantlywarm
Super smūgiai — iavenjq
Pabaigtos taksi misijos — vkypqcf
Šviesoforai visuomet žali — zeiivg
Neribota amunicija — fullclip
Neribota sveikata — baguvix
Mirties automobilis — jcnruad
Labai saulėtas oras — toodamnhot
Nedidėja ieškomumo lygis — aezakmi
Ginklai (eilė 1) — lxgiwyl
Ginklai (eilė 2) — professionalskit
Ginklai (eilė 3) — uzumymw

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Sustabdykite žaidimą, tada laikykite F1 ir veskite kodus naudodami rodykles „options“ meniu.

Visos kortos, pabaigus 100% — aukštyn aukštyn aukštyn aukštyn
Visi veikėjų kostiumai pabaigus 100% — kairėn dešinėn kairėn dešinėn
Visi automobiliai pabaigus 100% — aukštyn žemyn aukštyn žemyn
Papildomi kameros kampai — žemyn žemyn žemyn aukštyn
Raudonų plytų mašina (pakeičia slaptus automobilius) — žemyn žemyn dešinėn kairėn
Aukštesnė akceleracija — dešinėn dešinėn dešinėn dešinėn
Nepažeidžiamas automobilis — dešinėn aukštyn dešinėn aukštyn
Nėra aukščiausio greičio — kairėn kairėn kairėn kairėn
Spaudžiant signalą šokinėja automobilyje — kairėn kairėn kairėn dešinėn
Spidometras— dešinėn dešinėn žemyn kairėn
Pašalinio eismo naikinimas vienu trenkimu — dešinėn dešinėn kairėn kairėn
Autoriai — aukštyn kairėn kairėn dešinėn



PAINKILLER

Žaidimo metu, „insomnia“ ar „daydream“ sunkumo nustatymu, spauskite ~ ir veskite kodus.

Pilna amunicija — pkammo
Pilna amunicija ir sveikata — pkpower
Visi ginklai — pkweapons
Papildomas auksas — pkgold
Dingstantys kūnai — pkkeepbodies
Demonų „morfingas“ — pkdemon
Silpni priešai — pkweakenemies
Dievo režimas — pkgod
Greitis — pkhaste
Ginklų derinimo režimas — pkweaponmodifier



Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

GTA VICE CITY

Ant motociklo reikia vežti merginą.
Ten skaičiuojamas laikas. Per 55 sekundes reikia nusigauti į kitą miestą. O gal yra kodas, padidinantis ar panaikinantis laiką?
Eglė, Klaipėdos raj.
Kodas ONSPEED — Laiko sulėtinimas.

PRINCE OF PERSIA SOT

Lygis, kai kovosi prieš tėvą. Kaip jį nugalėti?
Justas, Vilnius
Kovodamas prieš raudonos spalvos būtybes, naudok „vaulting“, o kovoje prieš mėlynuosius, atlik kovos judesius, pasinaudodamas siena.

MYST IV REVELATION

1 tamsus bokštas
Nusileidus laiptais ir paėjus toliau, yra liftas. Nusileidi žemyn liftu, tada atsisėdi į sostą ir nusileidi į pačią apačią. Čia reikia stumdyti tris veržles. Ar ten reikia ką nors padaryti? Jei taip, tai ką?
Linas, Molėtų raj.
Prieš nusileisdamas į apačią, apeik kambarius ir surask paveikslus ar piešinius, kuriuose ir rasi nuorodas, kaip reikia sustumdyti šias veržles.

GOTHIC 2

Tapus policininku
Kur yra šachtininkų miestelis, kuriame tau liepia išmokyti „Lord Xagen“? Ieškojau visame Xarinoso žemėlapyje, bet neradau.
Robertas, Šilutės raj.
Jį surasi „Upper Quarters“ vietovėje.

GTA SAN ANDREAS

Cesar vialpando
Kai man duoda mašiną, aš ją susitvarkau ir nuvažiuoju iki gaujų. Ką daryti?
Aurimas, Marijampolė
Tu turi su šia mašina sudalyvauti konkurse ir nugalėti.

GTA SAN ANDREAS

Lowrider meeting (challenge)
Kaip pereiti šią misiją?
Danas, Kaunas
Jei niekaip neišeina pereiti šios misijos, pabandyk pasinaudoti Voodoo.

GTA SAN ANDREAS

Kas atsitinka, įvykdžius šias misijas: greitosios, policijos, taksi, užpaišius visus „tagus“, surinkus visas kriaukles ir pasagas?
Adomas, Klaipėda
Tu įgysi didžiulę pagarbą, o parduotuvėse tau bus pardavinėjami geresni šautuvai.

GTA VICE CITY

Trojan Voodoo
Nepereinu šios misijos.
Eimis, Tverai
Šioje misijoje turi susprogdinti haitiečių gamyklą. Prie Auntie Poulet rasi Voodoo. Radęs tapsi slaptu darbininku. Važiuodamas link gamyklos, pervažiuok kaip įmanoma daugiau haitiečių, kad nereikėtų kovoti su jais misijos pabaigoje. Atvažiavęs į gamyklą, sudėk sprogmenis ir per 20 sekundžių nuvažiuok kiek įmanoma toliau. Išvažiuodamas negalėsi pasinaudoti Voodoo triukais, todėl privažiavęs vartus, pasuk į dešinę pusę ir pasinaudok laiptais, vedančiais į alėją. Išbėgęs į gatvę, pastebėsi sprogimą ir būsi apdovanotas dešimties tūkstančių pinigine suma.

TOCA RACE DRIVER 2

26% ar 28% procentas
Trys trasos: uždavynis papulti tarp geriausių Cezario ir dar kažkokio nepamenu. Atvažiuoju pirmas visas trasas — blogai, antras irgi blogai, trečias irgi. Nesuprantu ką daryt. Ačiū.
Mantas
Svarbu atvažiuoti ne kažkurioje vietoje, o svarbu papulti šalia dviejų oponentų – Cezario ir Stellan. Taigi vienas gali būti priekyje jūsų, o kitas už jūsų ne daugiau nei trimis pozicijomis. Pavyzdžiui mums pabaigus šį čempionatą nuo Cezario atsilikome dviejomis pozicijomis, o Stellan aplenkėme viena, ir tikslas buvo pasiektas.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Ar žaidimas turi alternatyvią pabaigą?
A. Skibaris, Kaunas
Teko pereiti ir su visais surinktais gyvybių patobulinimais, ir ne su visais, tačiau pabaiga buvo ta pati. Taigi, ko gero, žaidimas turi tik vieną pabaigą, nebent ji priklauso dar nuo kokios nors mums nežinomos priežasties. Jeis kas surasite – būtinai parašykite ir mums ;).

ATEIK ŽAISTI

MAGIC The Gathering®

IR

Yu-Gi-Oh!™

TIK KLUBUOSE

- rasi daug naujų žaidėjų;
- išmėginsi savo kaladę
- Tave konsultuos;
- gausi oficialų žaidėjo numerį;
- užsiregistruosi pasauliniuose reitinguose;
- dalyvausi oficialiuose turnyruose;
- ir turėsi galimybę dalyvauti pasaulio, Gran Prix čempionatuose, Pro Turuose ir laimėti tikrai didžiulius prizus!



DAUGIAU INFO APIE MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS WWW.ZAISK.LT

MAGIC The Gathering®

KLUBAI VILNIUJE:
Antradieniais nuo 15 val.
KLUBE "INTRO", MAIRONIO G. 3, VILNIUS.

KLUBAI KAUNE:
Ketvirtadieniais: nuo 18 val. ir
Šeštadieniais: nuo 12 val
KLUBE "VIESTURAS" PALANGOS G. 9, KAUNAS
Sekmadieniais: nuo 12 val. Restorane "BRAVORAS"
(BUVĘS STUMBRO RESTORANAS)
ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS

KLUBAS PANEVĖŽYJE
Šeštadieniais nuo 11 val. ir
trečiadieniais nuo 14:30 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS

KLUBAS KLAPĖDOJE:
Sekmadieniais nuo 12 val.
VINGIO G. 14 II AUKŠTAS (PRIEŠAIS "THOMAS PHILIPPS" KRAUTUVĘ)

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Antradieniais nuo 18.30 val.
"JAUNIMO CENTRE" VYTAUTO G. 103A

Yu-Gi-Oh!

KLUBAS VILNIUJE
Sekmadieniais nuo 14:30 val.
KLUBE "PAPARTIS" ARCHITEKTŲ 43 / 31, VILNIUS.
Šalia Lazdynų IKI - tame pačiame pastate. 631-90050

KLUBAI KAUNE
Šeštadieniais nuo 12 val.
KLUBE "AMERIKA PIRTYJE" VYTAUTO PR. 71, 688-39575
Sekmadieniais nuo 12 val.
RESTORANE "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTORANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS 682-41598

KLUBAS PALANGOJE
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ČILI PICERIJOJE BASANAVIČIAUS G. 45
(ŠACHMATINĖJE). 620-24100

KLUBAS PANEVĖŽYJE:
Penktadieniais nuo 15 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS 624-42020

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Šeštadieniais nuo 12 val.
SANTARVĖS VID. MOKYKLA
(VYTAUTO G. 113). 618-20053

KLUBAS ŠILUTĖJE:
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ŽEMAIČIŲ NAUMIESČIO G. 3
(AUTOSERVISO PATALPOS, IIA.), 620-76168

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

VASARIS

Žaidimas	Žanras
03 DARK AGE OF CAMELOT: DARKNESS RISING	RPG
03 RUGBY CHALLENGE 2006	SPORTAS
10 AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE	NUOTYKIŲ
10 AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION	STRATEGIJA
10 CHICKEN LITTLE	NUOTYKIŲ
10 DAY OF DEFEAT: SOURCE	FPS
10 JACKED	LENKTYNĖS
17 GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD	FPS
17 MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE	VEIKSMO
17 STAR WARS: EMPIRE AT WAR	STRATEGIJA
17 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	FPS
17 WAR WORLD: TACTICAL COMBAT	VEIKSMO
21 EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY	MMORPG
24 CRASHDAY	LENKTYNĖS
24 EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY	STRATEGIJA
24 FORD STREET RACING	LENKTYNĖS
24 GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS	STRATEGIJA
24 GHOST WARS	STRATEGIJA
24 NARC	VEIKSMO
24 PACIFIC STORM	STRATEGIJA
24 SPECNAZ: PROJECT WOLF	FPS
24 TOCA RACE DRIVER 3	LENKTYNĖS
24 TYCOON CITY: NEW YORK	VALDYMO

KOVAS

Žaidimas	Žanras
03 DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH	MMORPG
03 HALF-LIFE 2: AFTERMATH	FPS
03 JULES VERNE: JOURNEY TO THE MOON	NUOTYKIŲ
03 SWAT 4 - THE STETCHKOV SYNDICATE	TAKTIKA
03 LOTR, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II	STRATEGIJA
03 THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	GODSIM
10 GUILTY GEAR X2 RELOAD	MUŠTYNĖS
10 SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2	VALDYMO
17 AMERICAN CHOPPER FULL THROTTLE	LENKTYNĖS
17 COMMANDOS STRIKE FORCE	FPS
17 GUILTY GEAR ISUKA	MUŠTYNĖS
17 L.A. RUSH	LENKTYNĖS
17 LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT	NUOTYKIŲ
17 MIDWAY ARCADE TREASURES DELUXE EDITION	RINKINYS
17 MX VS. ATV UNLEASHED	LENKTYNĖS
24 ACT OF WAR: HIGH TREASON	STRATEGIJA
24 FACES OF WAR	STRATEGIJA

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. HALF-LIFE 2
3. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
4. THE SIMS 2
5. NEED FOR SPEED: MOST WANTED
6. LINEAGE II
7. CALL OF DUTY 2
8. F.E.A.R.
9. WORMS 4 MAYHEM
10. BEYOND THE GOD AND EVIL
11. NBA LIVE 06
12. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
13. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
14. NBA LIVE 2005
15. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

VASARIS

09 DAY OF DEFEAT: SOURCE
16 COMMAND & CONQUER: THE FIRST DECADE
16 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT CLASSICS LT-LV-EST
17 DREAMWORKS: ACTION PACK
17 JACKED
17 STAR WARS: EMPIRE AT WAR
24 FORD STREET RACING
24 STRONGHOLD 2 DELUXE
24 WORLD SERIES OF POKER

KOVAS

02 HALF-LIFE 2 AFTERMATH
02 THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
03 CHAOS LEGION (XPLOSIV)
03 DINO CRISIS 2 (XPLOSIV)
03 FLATOUT (XPLOSIV)
03 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (XPLOSIV)
10 EMPIRE EARTH II EXPANSION PACK
10 SWAT 4 EXPANSION PACK
10 SWAT 4 GOLD PACK
17 COMMANDOS STRIKE FORCE
17 BSS EVIL GENIUS
17 BSS THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
17 BSS TRIBES: VENGEANCE
23 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
23 PAC-MAN WORLD 3
24 ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
31 ICE AGE 2

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1. NEED FOR SPEED: MOST WANTED
2. KING KONG
3. AGE OF EMPIRES 3
4. THE SIMS 2
5. CALL OF DUTY 2
6. THE SIMS 2: NIGHTLIFE
7. CIVILIZATION IV
8. BATTLEFIELD 2
9. THE MOVIES
10. WORLD OF WARCRAFT

GNT TOP 10

1 THE SIMS 2 NIGHTLIFE
2 THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY PACK
3 WORLD OF WARCRAFT
4 THE SIMS 2
5 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
6 CIVILIZATION IV
7 THE SIMS 2 UNIVERSITY
8 DIABLO II
9 NEED FOR SPEED MOST WANTED
10 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

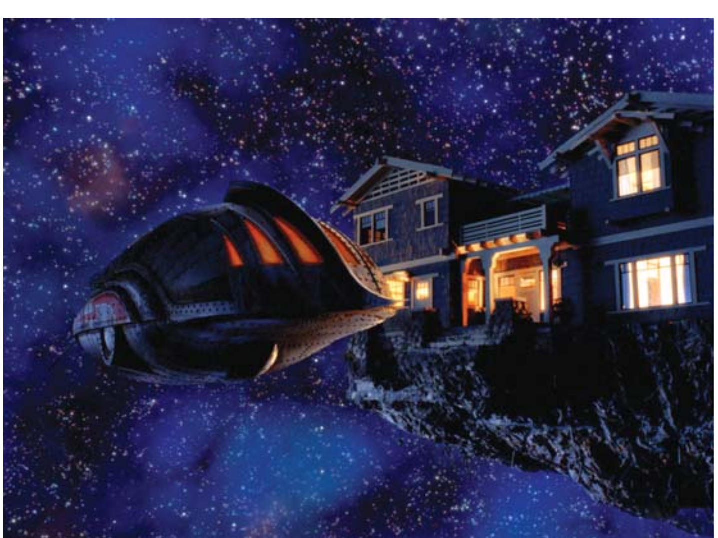


ZATURA. NUOTYKIAI KOSMOSE

ZATHURA: A SPACE ADVENTURE
REŽISIERIUS: JON FAVREAU
AKTORIAI: JONAH BOBO, JOSH HUTCHERSON, DAX SHEPARD

Sekant šio skyrelio tradicija ir idėja pasakoti apie filmus, susijusius su žaidimais, šiame numeryje turėtume pristatyti „Viščiuką Cypsių“ (Chicken Little). Pagal šį kompiuterinės animacijos filmuką sukurtas ir kompiuterinis žaidimas. Tačiau apie šį filmuką jau daug kur pasakojama ir jis plačiai reklamuojamas, todėl plačiau papasakosime apie kitą artimiausiu metu pasirodysiantį filmą, pagal kurį taip pat sukurtas žaidimas, tačiau tik PS2 ir „Xbox“ konsolėms.

Nepaisant to, kad „Zathura“ pažaisti galės tik tie, kurie turi galimybę žaisti konsolėmis, apie filmą tikrai verta papasakoti. Filmas būtent ir yra apie paslaptingą žaidimą „Zatura“, kuris jį bežaidžiančius nukelia tiesiai į kosmosą ir įsuka į įvairių kovų bei įvykių virtinę. Atmintyje iškart iškyla begales kartų rodytas „Jumanji“, ar ne? Būtent, „Zatura“ yra sukurtas pagal rašytojo Kriso Van Alsburgo knygą, kuris parašė ir „Jumanji“.





Broliai Valteris ir Denis, atvykę pagyventi pas tėvą, patenka į labai nuobodžią situaciją, kur tiesiog neturi ką veikti. Tačiau tėvą netikėtai iškviečia į darbą ir, liepęs griežtai neišeiti iš namų, jis palieka vaikus vienus. Na, o šie, žaisdami slėpynes, atranda keistą žaidimą kosmine tematika „Zatura“, kuris atrodo visiškai neįdomus, tačiau kadangi iš nuobodulio galima numirti, broliai nusprendžia jį pažaisti. Ir tik išmetus kauliukus, visas namas atsiranda atvirame kosmose, kur broliams tenka susidurti su piktais robotais, nuožmiais ateiviais ir lavinomis kosminių šiukšlių. Berniukams, bandantiems išsiaiškinti, kaip pakliūti atgal į namus, padeda taip pat pasiklydęs astronautas.



PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

____
____
____
____
____

MANO SKELBIMAS:

____
____
____
____
____
____

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______________________

____

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______________________

____

Klausimas į GAMEFAQ: ______________________
žaidimas: ______________________
lygis/misija: ______________________
problema ______________________

____
____
____
____
____
____
____

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

____
____

Atsakymai į BenQ konkursą

1. ☐
2. ☐
3. ☐

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

____
____
____
____
____

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt



CD TURINYS

!Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.

!Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks



Pirmiausia apie pačių diskų pakeitimus. Nors iš pirmo žvilgsnio diskų išvaizda atrodo tokia pati, visas programinis kodas yra perrašytas ir sutvarkytas. Anksčiau sulaukdavome pastabų dėl suderinamumo problemų. Dabar viskas turėtų veikti tvarkingai, testavome net ant visai silpnų kompiuterių. Tik gali prireikti įdiegti keletą programėlių (priklausomai nuo jūsų kompiuterio operacinės sistemos, jų reikės daugiau ar mažiau). Reikia įdiegti „Microsoft Net Framework 2.0“ (rasite pirmo disko prerequisites\dotnetfx), kurio įdiegimui (jei kompiuteryje nėra) reikalingi „Internet Explorer 6.0“ (prerequisites\Ie6\ie6setup) ir „Windows Installer 3“ (prerequisites\windowsinstaller). Viską įdiegus, diskas turėtų veikti be jokių problemų. Dar vienas dalykas, susijęs su video. Kai kurie klipukai gali reikalauti specialių video „kodekų“, tad jei jūsų kompiuteryje klipas nepasileidžia ar nėra garso, galite pasirinkti žiūrėti per pačiame diske esantį VLC grotuvą. Pasirinkti galima paspaudus dešinį pelės klavišą bet kurioje vietoje ant disko.

Rodos, tiek techninių dalykų. Be įprastų sričių rasite ir ekrano paveikslėlių — diske telpa žymiai daugiau nei galime įdėti žurnale, tad, tikimės, jums šis papildymas patiks. Na, o kadangi dabar su nauju programiniu pagrindu viskas veikia daug lanksčiau, galime keisti sritis ir pridėti naujų ar pašalinti jums nepatinkančias, taigi rašykite savo pasiūlymus kupone, paprastuose ar el. laiškuose.

CD 2

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

KING KONG

Neilga, tačiau leidžianti pajusti džiunglių įtampą demonstracinė versija, kurioje galite valdyti pagrindinį herojų Džeką Driskolą ir pabandyti išvengti dinozaurų, taip pat išmėginti ir patį Karalių Kongą, o jau tuomet visa galia sumaitoti nuožmiuosius grobuonis.

STUBBS THE ZOMBIE

„Užvėlavusi“ žaidimo apie zombius demonstracinė versija, kurio recenziją rašėme praėjusiame „PC Klubo“ numeryje. Taigi per daug pristatinėti nieko nereikia, tiesiog galite išbandyti vieną žaidimo lygį ir pasismaginti visokiomis Stubbso zombiškomis galiomis.

VIDEO

American Conquest Divided Nations. Iš istorinių Amerikos mūšių fragmentų sudarytas „teaser“ klipukas, deja, nieko per daug aiškaus, išskyrus, galimus žaidimo mūšius, neparodantis.

City Life. O štai šiuo apsidžiaugs visi pasiilgę kažko panašaus į „SimCity“. Išsamus ir informatyvus, iš paties žaidimo įvairių veiksmų pavyzdžių sudarytas filmukas.

PSY: The Syberian Conflict. Jau pasakojome apie šį pirmąjį lietuviško žaidimo debiutą. Kol kas dar neturime demonstracinės versijos, tad siūlome pasižiūrėti „ingame“ klipuką.

Splinter Cell Double Agent. Labiau filmo, nei žaidimo pristatymą primenantis „treileris“. Rodos, šį kartą Tom Clancy „užsuks“ išties painią istoriją.

CD 1

DEMO VERSIJA – TOCA RACE DRIVER 3

Nors žaidimas pavadintas „V8 Supercars 3“, tai iš tiesų yra būsimojo TOCA demonstracinė versija. Tiesiog išleista demo su australišku žaidimo pavadinimu. Galima išbandyti porą žiedinių važiavimų V8 Supercars bei DTM klasėje ir vienas bagių kroso lenktynes.

Netrumpas video iš lenktynių SPA trasoje.

Žaidimo ekrano paveikslėliai.

SHAREWARE

My Worst Day WW2. Pirmojo asmens šaudyklė Antrojo pasaulinio karo tematika. Veiksmas vyksta snieguotoje Norvegijos saloje. Tikslas — sunaikinti dvi patrankas.

Political Invaders. Arkadinis žaidimukas, leidžiantis mėtyti pyragus į žymius politikus, komentatorius ar tendencingus reporterius, taip pat vengti jų mėtomų bombų.

Stick Soldiers II. Pieštinių kareivėlių iš linijų mūšis, kur galima keisti ginklų parametrus, kurti naujus ginklus ir „botus“.

PATAISOS

Age of Empires 3 104 atnaujinimas. Žemėlapių rinkinys, „karštų mygtukų“ redaktorius, įvairūs pataisymai.

MTA San Andreas server. Praėjusiame numeryje rašyto GTA „online modo“ serveris.

MTA Race of San Andreas. Dar viena, lenktyninė GTA modifikacija.

Singles 2 pataisa 1.3. Sutvarkytos tekstūros ir pašalintos problemos žaidžiant „Nvidia“ plokštėmis.

Ekrano paveikslėliai: El Matador, The Godfather, GTR 2.

EXPERT CLUB

PETER JACKSON'S
PERĖJIMAS KING KONG

Žaidime dažniausiai reikės nuo taško A nueiti iki taško B, tačiau kartais atsiras dėlionių, kurias bus sunku įveikti. Pirmą kartą žaidžiant žaidimą, ginklai, kuriais būsi ginkluotas vienos misijos pabaigoje, pasiliks kitos misijos pradžiai. Bet ir čia būna išimčių, nes kai kurios misijos bus pradedamos apsiginklavus tokiais ginklais, kuriuos duos pats žaidimas. Amunicijos kiekis kaip ir ginklai liks toks pats. Jei pradėsi tą pačią misiją antrą kartą, tai ginklai liks tokie patys, kokius buvai pasirinkęs prieš tai.

Žaidime galima rinkti taškus. Kai žaidimas bus sužaistas, peržaidžiant tam tikras misijas bus galima bandyti surinkti kaip įmanoma daugiau taškų. Taškai reikalingi papildomų žaidimo dalykų atrakinimui. Teigiami taškai skiriami už priešininkų nužudymą arba skyriaus perėjimą. Neigiami taškai skiriami už kiekvieną paleistą kulką ir už tavo personažo, Jack, mirtį. Taip pat neigiami taškai yra skiriami už kiekvieną Kongo atliktą ataką.

Žiūrėdamas į taškų skalę turėtum pastebėti kažką panašaus į AxB, kur A reiškia apytikslį priešininkų skaičių misijoje, o B reiškia taškų skaičių. Taškų skaičius parodo, kiek daugiausiai galima jų surinkti nesitelkiant draugų pagalbos. Atsimink tai, kad žudydamas priešininkus už panaudotas kulkas gausi ir neigiamų taškų.

RIZIKINGAS SUMANYMAS

Šiame lygyje tau nereikės nieko daryti. Pirmiausia, pasirinkęs taikymosi būdą, galėsi atsisėsti ir stebėti, kas atsitinka tau, kai palieki laivą ir atsiduri Kaukolių saloje.





KAUKOLIŲ SALA

Galimi ginklai:
Pistoletas — suteikė Hayes.
Šratinis šautuvas — galima surasti dėžėje, kuri yra už trisdešimt pėdų nuo milžiniško krabo.

Saloje atsibundi išgirdęs Anos balsą. Abu laivai, buvę prie salos, išsiskyrė ir nuplaukė, todėl saloje likote tik tu, Ana, Carlas ir Hayes. Sek paskui draugus laiptais į urvą. Ana uždegs deglą, o Hayes duos tau pistoletą.

Urve bus milžiniškų krabų, kuriuos vos įmatysi. Neįeik į urvą labai giliai. Leisk krabams priartėti prie urvo įėjimo ir nužudyk juos po vieną. Pagaliau Ana nueis prie durų, kurias turėsi išlaužti. Jai priartėjus prie durų, pasirodys dar vienas didžiulis krabas, kuris slėpėsi šešėliuose, todėl nužudyk jį greičiau, nei krabas pasieks merginą.

Praėjęs pro duris, nusileisk taku į paplūdimį. Paėmęs svirtį į rankas, nuleisk ją kartu su Hayes, kuris nuleis kitą svirtį. Carlas pasakys Anai, kad jis nori pradėti filmuoti. Sustojęs prie svirties nuleidimo, nužudyk nuo vandenyno artėjančius krabus. Nužudęs juos, pasiruošk susikauti su didesniu už tave krabu. Nužudęs gigantą, nuleisk žemyn svirtį ir atidaryk didžiąsias duris.

Toliau eik taku iki durų, kurias ir vėl reikės atidaryti. Eidamas taku rasi dėžę, kurioje bus šratinis šautuvas. Už durų tavęs laukia dar keli gigantiški krabai. Nužudęs krabus, prieik prie didžiųjų durų. Priešais duris, ant grindų, pastebėsi svirtį. Paėmęs svirtį, įdėk ją į reikiamą vietą ir pasuk. Užkilus laiptais į viršų pabaigsi lygį.

NEKROPOLIS

Galimi ginklai:
Šratinis šautuvas — pradėjęs žaidimą rasi dėžėje.
Pistoletas — perėjęs lentą, kuri nukrenta, rasi dėžėje.

Pradėjęs žaidimą, pastebėsi Jimmy, kuris su savo įgula vis dar bandys prišvartuoti savo laivą. Toliau eik taku ir iš dėžės pasiimk šratinį šautuvą. Eik taku prie ugnies ir žeberklu sudegink krūmus. Medinė struktūra sugrius ir atsivers priėjimas prie durų.

Toliau eik paskui Hayes į vietą, kurią jis vadina sodu. Šioje vietovėje susidursi su priešininkais, kuriuos nužudęs lauk antros priešininkų bangos. Antroji priešininkų banga pasirodys nugriuvus statulai. Nužudęs priešininkus, toliau eik siauru ir vingiuotu taku, kuriame sutiksi vienišą priešininką. Toliau prieisi vietą, kurioje matysis saulės spinduliai. Carlui atėjus į šią vietą, lauk priešininko atakos.

Eidamas taku, prieisi vietovę, kurioje tavęs lauks priešininkai. Nužudęs priešininkus, lentomis užkilk į kalną, o iš dėžės pasiimk pistoletą. Perėjęs į kitą pusę, pastebėsi Aną, kuri užkils pas tave. Apsaugok Aną nuo priešininkų, kurie ją persekios.

Kai Ana saugiai užkops į viršų, eik taku, vedančiu į mažą alėją. Šioje vietoje nužudyk priešininkus ir sudegink krūmus. Užkopusi į viršų, Ana atidarys duris. Praėjęs pro duris, lervomis pasinaudok kaip jauku, kad nuviliotum vorus, kurie trukdo praeiti toliau. Už mažo krioklio galėsi pabaigti lygį.

SKORPIONAI

Galimi ginklai:
Pistoletas — pradėk lygį su pistoletu, kurį rasi vietovėje, kur labai daug krūmų. Krūmus gali sudeginti tu, o ne Ana.
Snaiperio ginklas — šio lygio pabaigoje šį ginklą tau duos Hayes.

Sek paskui Aną į vietovę, kurioje bus daug krūmų. Ana pradės kopti į sieną, kad numestų ugnį ant krūmų. Kai ji lips į viršų, saugok ją. Krūmams sudegus, perbrisk per vandenį. Tau brendant į kitą pusę, Ana nužudys priešininkus, kurie bandys tave atakuoti.

Kai su Ana atsidursite jau kitoje pusėje, prieisi kitą vietą, kurioje taip pat bus priaugę daug krūmų. Už šių krūmų slėpsis skorpionai ir dar keli kitokio tipo priešininkai. Pribėgęs prie ugnies, uždek krūmus ir sudegink priešininkus. Po visko pastebėsi dėžę, kurioje rasi pistoletą.

Toliau sek paskui Aną. Degantį indą nuspirk arba kaip nors kitaip numesk į krūmus, kad jie sudegtų. Susidūręs su Carlu ir Hayes, pasiimk snaiperio ginklą iš Hayes ir nužudyk priešininkus, artėjančius iš nugaros. Carlas nužemins vartus ir tu galėsi pabaigti lygį.

SIENA

Galimi ginklai:
Snaiperio ginklas — pradėk lygį su šiuo ginklu. Pradėjęs lygį pastebėsi vietovę, apaugusią krūmais. Šioje vietoje rasi dėžę, o dėžės viduje bus ginklas.

Sugriovęs duris, dešinėje pusėje nužudyk priešininką. Prie šlaito pasuk į dešinę pusę ir pasiimk žeberklą. Ant sienos pastebėsi degančią urną, kurią numesk į krūmus. Jei į arką žiūrėsi per lauką, pastebėsi šikšnosparnį ir dar vieną degančią urną. Nušovęs šikšnosparnį, numesk urną į krūmus, kad jie užsidegtų. Eidamas per lauką nužudyk artėjančius skorpionus.

Toliau taku prieisi dar vieną krūmais apaugusią vietovę. Pasinaudojęs urnomis uždek krūmus, kad mirtų kaip įmanoma daugiau priešininkų. Paėjęs į dešinę pusę, pastebėsi baseiną, į kurį ir turėsi įšokti. Ana atidarys tau duris, kad galėtum prieiti prie kito baseino. Anai atidarius duris, kitoje jų pusėje pastebėsi Kaukolių salos gyventojus. Jie pargriaus tave ir lygis pasibaigs.

AUKA

Galimi ginklai:
Nėra.

Pradėsi lygį pririštas prie baslio. Atsipalaiduok ir žiūrėk, kaip Ana bus pasiūlyta Kongui. Vėliau prie tavęs prieis Carlas ir išlaisvins tave. Sek paskui ir saugokis degančių iečių, kurias į tave mėtys salos gyventojai. Pabėgdamas nuo jų, pasistenk vieną degančią ietį pasiimti su savimi.

Toliau prieisi vietovę, kurioje bus aukšta žolė, priaugę krūmų. Dešinėje pusėje uždek žolę. Eik tiesiai, kol prieisi didžiules duris, kurių atidarymui reikia surasti svirtį. Priėjus prie durų, iš kairės pusės tave užpuls priešininkas. Šį priešininką nužudyk, kai jis priartės prie aukštos žolės, nes tu gali ją padegti. Nužudęs šį priešininką, lauk dar trijų priešininkų. Nužudyk priešininkus ir po to nueik į tolimą dešinįjį kampą. Prie krūmų, ant stulpo, pastebėsi degančią urną. Sudeginęs krūmus, išimk svirtį iš gairės. Grįžęs atgal atidaryk duris, toliau eik taku, kol pasibaigs lygis.

PASKUI KONGO PĖDSAKUS

Galimi ginklai:
Šratinis šautuvas — šį ginklą rasi dėžėje, prie lizdų pastato.
Pistoletas — lizdų pastate, dėžėje.

Sek paskui Carlą, kol pastebėsi Kongą, einantį taku. Kongui praėjus ir vėl sek paskui Carlą. Jis prieis prie vietos, kurioje pradės filmuoti. Netrukus atskris didžiulis šikšnosparnis, kuris pagriebs Carlą. Šikšnosparnis pagriebs jį, nors tu ir svaidysi ietis, todėl nevark be reikalo. Toliau eik taku, praeik pro krioklį ir sulaužyk duris.

Pakeliui susidursi su priešininkais. Nužudęs juos eik toliau. Eik taku, kol prieisi lizdą, esantį tako viršuje. Pakeliui susidursi su šikšnosparniais. Lizdų pastate, dėžėje, rasi šratinį šautuvą.

Užlipęs į patį viršų, turėsi Carlą apginti nuo priešininkų. Nužudęs tinkamą kiekį šikšnosparnių, lauk didžiulio, kuris tuoj užpuls tave. Du



taiklūs priešininko smūgiai, ir tu mirsi. Galiūnui priartėjus prie tavęs, atakuok jo galvą. Po kelių taiklių šūvių priešininkas nukris ant žemės.

Taku grįžk atgal iki krioklio ir pasuk į kairę pusę. Šioje vietoje bus durys su dviem svirtimis. Atidaręs duris, prieik prie ugnies, kad lygis pasibaigtų.

HAYES

Galimi ginklai:
Pistoletas — pradėjus žaidimą, šį ginklą rasi vietovėje su medžiu, čia bus trys priešininkai. Ginklas bus dėžėje.
Šratinis šautuvas — kitoje pirmų didžiulių durų pusėje, dėžėje.
Automatinis ginklas — perduos Hayes.

Toliau tęsk kelionę sekdamas Carlą. Atėjęs į vietovę, kurioje priešininkai ės mirusį gyvūną, surask ietį ir persmeik laumžirgį. Perbėgęs į kitą pusę, laiptais užkilk į viršų ir prieik prie ugnies. Numetęs jauką į aukštą žolę, priviliosi priešininkus ir galėsi padegti žolę. Greitai uždegęs ietį, numesk ją į žolę. Žolėje jauką ėdantys priešininkai žus. Norėdamas susirasti daugiau amunicijos, nueik prie medžio. Kabančioje dėžėje bus pistoletas ir amunicijos.

Didelių durų atidarymui reikia surasti dvi svirtis. Vieną rasi ant stulpo, kairėje pusėje, prie pastogės. Sudeginęs krūmus pasieksi svirtį. Kitą svirtį rasi ant stulpo su vorais, kuriuos praėjai anksčiau. Pasinaudok laumžirgiu kaip jauku, kad nuviliotum vorus ir greitai nuleisk svirtį.

Tęsdamas kelionę saugokis priešininkų, kurie bus urve ir vandenyje. Toliau prieisi vietą, kurioje Hayes bus užstrigęs ant skardžio. Priešais

jį degs ugnis. Paėmęs ugnį sudegink krūmus ir pagelbėk Hayes. Pasuk į kairę pusę ir praeik pro krioklį, tačiau šioje srityje saugokis priešininkų. Praeidamas siauras duris nueik iki arkos. Praėjus arką, priešininkai nustos sekti paskui tave. Lipdamas laiptais į viršų, pasisaugok kito priešininko, kuris bandys tave užpulti netikėtai. Nužudęs priešininką padek krūmus.

Grįžęs atgal pro arką, nužudyk priešininkus, jeigu nenužudei jų anksčiau. Už sienos, ant stulpo, rasi svirtį. Išėjęs pro duris, sek paskui Hayes ir Carlą. Netrukus pabaigsi lygį.

V–REX

Galimi ginklai:

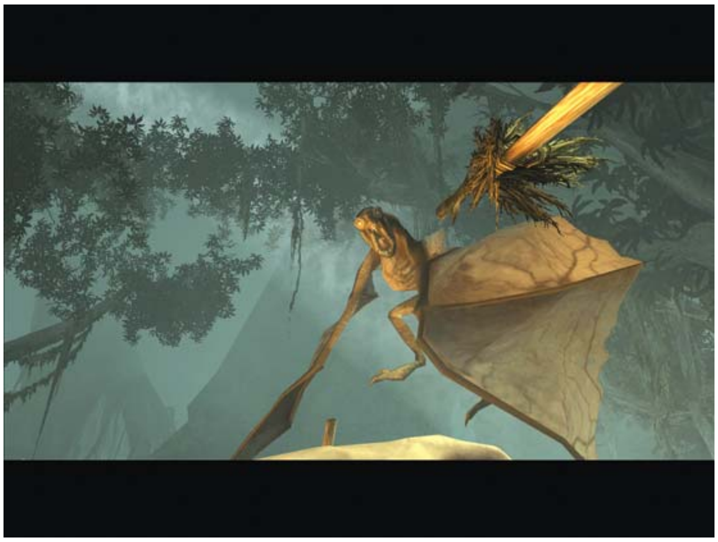
Automatinis ginklas — pradėk su šiuo ginklu lygį.

Pistoletas — tau pistoletą duos Hayes.

Sek paskui Hayes ir Carlą. Netrukus susidursi su Jimmy ir jo įgula, kurie eis per sustumdytas lentas. V–Rex'as sugriaus tiltą, suvalgys Lumpy ir pradės persekioti jus tris. Hayes ir Carlas pribėgs prie didelių durų ir pradės jas atidarinėti. Kol tavo draugai atidarys duris, turėsi T–Rex'ą laikyti užimtą. Norėdamas atkreipti T–Rex'o dėmesį, nužudyk šikšnosparnius ir mėtyk ietis, šaudyk į jį. Pasinaudok šalia esančiais pastatais ir neleisk jam tavęs pagauti.

Toliau sek paskui Hayes ir Carlą. T–Rex'as sunaikins įėjimą. Netrukus išgirsi Anos riksmą. Po kiek laiko T–Rex'as nueis, todėl nesugalvok išeiti į atvirą vietovę anksčiau nei jis nueis šalin.

Priešininkui nuėjus, eik kairėje pusėje esančiu taku. Pastebėjęs svirtį, nuleisk ją žemyn. Atidaręs duris tęsk toliau, pereik per lentas. Lentos neatlaikys, tu nukrisi žemyn, tačiau ne iš aukštai. Eidamas taku tolyn pabaigsi lygį.



ANA

Galimi ginklai:

Automatinis ginklas — pradėk lygį su šiuo ginklu. Šalia žaidimo lygio pradžios ore pastebėsi pakabintą dėžę. Dėžėje bus šis ginklas.

Pistoletas — dėžėje, kuri bus take, vedančiame nukritusio medžio link.

Šratinis šautuvas — kitoje dėžėje, prie tos pačios vietos, kur radai pistoletą.

Eik taku, kol prieisi atvirą vietovę, kurioje bus daug aukštos žolės. Virš žemės bus pakabinta dėžė, joje rasi automatinį ginklą. Būk atsargus, nes šioje vietovėje susidursi su priešininkais. Praėjęs pro šią vietą, susidursi su Ana. Ji bėgs prie nukritusio medžio, o tau tuo metu reikės apsaugoti ją nuo priešininkų. Bėgdamas taku pastebėsi dvi dėžes. Vienoje dėžėje bus pistoletas, o kitoje šratinis šautuvas. Saugok Aną, kol atskris didžiulis šikšnosparnis, kuris pagriebs ją.

KONGAS

Tapsi pačiu Kongu.

Pagrindinis tavo tikslas yra sekti paskui didžiulį šikšnosparnį, kuris pagriebė Aną. Sek paskui, kol prieisi prie lizdo. Didžiulį šikšnosparnį nužudysi trimis smūgiais, jei Kongas įtūš. Šikšnosparniui priartėjus, trenk jam. Priešininkui parkritus ant žemės, pribaik jį.



Nužudęs didžiulį šikšnosparnį, patrauk viską nuo durų ir sunaikink jas. Pasivijęs Aną ir pagriebęs ją, pabaigsi lygį.

KANJONAS

Galimi ginklai:

Automatinis ginklas — pradėk lygį naudodamas automatinį ginklą.

Pistoletas — dėžėje, kuri pradėjus lygį bus pakabinta virš žemės.

Snaiperio ginklas — tako pabaigoje, prieš pereinant per antrąsias lentas, dėžėje, kuri kabės priešais antrąjį krioklį, brontozaurų srityje.

Šratinis šautuvas — duos Hayes.

Eidamas taku prieisi dėžę, kurioje bus pistoletas. Užlipęs ant lentos sulauksi keturių šikšnosparnių kompanijos. Nužudęs šikšnosparnius eik iki antrųjų lentų. Užlipęs ant lentos ir vėl sulauksi šikšnosparnių puolimo. Eidamas taku toliau pastebėsi dėžę, kurioje bus snaiperio ginklas. Pasiėmęs snaiperio ginklą galėsi šikšnosparnius nužudyti iš toliau. Užlipęs ant lentos, gali pabėgti taku į priekį, kad šikšnosparniai dingtų. Žudyk juos po vieną, po to pereik alėją ir kitoje pusėje tęsk kelionę taku.

Po kiek laiko prieisi besiganančią bandą brontozaurų. Perbridęs per vandenį, užkilk laiptais į viršų ir šalia pabaigos uždek ietį. Sudeginęs krūmus kopk laiptais į viršų. Toliau eik taku, pasiimk snaiperio ginklą ir už krioklio įeik į urvą.

Urvo viduje pasinaudok jauku ir priviliok priešininkus ateiti į vandenį. Kai jie bus vandenyje, nužudyk juos. Privilioti turėtum tris priešininkus. Perbridęs vandenį prieisi prie durų, kurias turėsi išlaužti. Prie durų tavęs lauks priešininkas. Už šių durų susidursi su dar dviem priešininkais. Nužudęs priešininkus turėsi išgriauti dar vienas duris. Už antrųjų durų tavęs lauks iš viso keturi priešininkai. Perbridęs vandenį pasieksi vandenį ir susidursi su priešininku.

Kitame kambaryje tavęs lauks keletas skorpionų ir keli šikšnosparniai. Nužudęs priešininkus pasiimk jauko. Kambario gale pamatysi lentas, kuriomis galėsi pereiti toliau. Numetęs jauką, paskubėk perbėgti į kitą pusę, kad galėtum užbaigti lygį. Jauko numetimas nuvilios vorus.

NARIUOTAKOJAI

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — pradėk lygį būdamas ginkluotas šiuo ginklu. Šį ginklą rasi už pirmųjų durų pakabintoje dėžėje, šalia pradžios, prie lentų esančioje dėžėje ir dėžėje ant laiptų, kai pagaliau prisivysi Carlą ir Hayes.

Pradžioje sunaikink duris ir išeik į lauką. Kitoje pusėje pastebėsi Carlą ir Hayes. Pasinaudok snaiperio ginklu, kad apsaugotum Carlą ir Hayes, kol Carlas atidarinės duris. Keletą priešininkų gali nužudyti: jei deglą įmesi į aukštą žolę, jie sudegs. Kai Carlas ir Hayes įeis pro duris, tęsk kelionę eidamas taku.

Priėjęs lentas ir norėdamas pereiti į kitą pusę, turėsi nužudyti kelis šikšnosparnius. Nužudęs šikšnosparnius ir perėjęs į kitą pusę, žemiau pastebėsi Carlą ir Hayes. Ir vėl turėsi ginti juos, kol Carlas atidarys kitas duris. Carlui atidarius duris, pro jas pasirodys milžiniški krabai. Keliauti toliau galėsi tik tada, kai nužudysi visus šiuos krabus.

Priėjęs atvirą vietovę netrukus susidursi su skirtingais priešininkais. Nužudęs kabantį šikšnosparnį trumpam nuviliosi mėsėdžius, nes jie pradės draskyti šikšnosparnį, o tada galėsi išžudyti juos po vieną. Aukštai esančią urną numesk žemyn. Ant žemės esanti krūva užsidegs. Pasiėmęs ietį, uždek ir mesk į krūvą iš krioklio pusės. Mesdamas pasinaudok skyle, esančia koridoriaus kairėje pusėje.

Išlaužęs duris pereik į kitą pusę, pakeliui nužudyk sutiktus priešininkus. Užsidegęs ietį išlaužk kitas duris. Eidamas taku, kampe sudegink krūmus. Kitoje vandens pusėje pastebėsi Carlą ir Hayes. Apsaugok juos nuo priešininkų, artėjančių iš sausumos bei vandens pusės. Jei pritrūksi amunicijos, ant laiptų rasi snaiperio ginklą. Pasiėmęs svirtį, kurią rasi krūmuose, nueik prie Carlo ir Hayes. Atidaręs duris eik toliau, kol pasibaigs lygis.

BRONTOZAURAI

Galimi ginklai:
Snaiperio ginklas — pradėk lygį su šiuo ginklu.
Šratinis šautuvas — tau jį duos Hayes, pradžioje ginklą rasi pakabintoje dėžėje prie sienos.

Išėjęs iš urvo eik į lauką, kuriame susidursi su banda brontozaurų. Manevruodamas tarp krūmų sek paskui juos. Jei eisi tiesiai prie sienos, kur buvo urvas, pastebėsi pakabintą dėžę, kurioje bus šratinis šautuvas. Pasiimk šratinį šautuvą ir toliau sekdamas brontozaurus saugokis venatozaurų, o ypač mažųjų venatozaurų.

Netrukus pastebėsi krūvą, prie kurios ant dešiniosios sienos degs deglas. Apėjęs aplink ir užėjęs už krioklio galėsi pasiekti deglą. Užsidegęs ietį, uždek krūvą, esančią ant priešais tave esančių laiptų. Grįžęs prie Carlo ir Hayes pakeliui uždek ir tas krūvas, kurios bus laiptų viršuje. Paskui tave seks keli venatozaurai. Pasinaudok ietimis, kad jie nebepersekiotų tavęs. Uždegdamas krūvas, neturėsi grįžti atgal, kad užsidegtum ietis.

Grįžęs prie Carlo ir Hayes, uždek už jų esančius krūmus. Prie tavo draugų esantį įėjimą sugriaus T–Rex'as. Užkilęs laiptais į viršų pabaigsi lygį.

JIMMY

Galimi ginklai:
Šratinis šautuvas — pradėk lygį su šiuo ginklu.
Snaiperio ginklas — tau jį duos Hayes, tu jį gali rasti lygio pradžioje dėžėje ir toje vietoje, kurioje pirmą kartą susitikai su Jimmy.
Pistoletas — dėžėje, kur jūs su Jimmy įlipote į plaustą.

Pradžioje sek paskui Carlą ir Hayes, o iš dėžės pasiimk snaiperio ginklą. Netrukus prieisi vietovę, kurioje augs aukšta žolė, o žolėse slėpsis priešininkai. Nužudęs priešininkus eik prie upės. Kitoje vandens pusėje pastebėsi Jimmy. Pirmą kartą pamatęs Jimmy, iš dėžės, kabančios ore, gali pasiimti snaiperio ginklo amunicijos. Kol Jimmy prieis prie plausto, saugok jį nuo priešininkų, kurie bandys jį užpulti.

Vėliau sek Carlą ir Hayes per vandenį iki vietos, kurioje už tavęs užsidarys durys. Priešais tave bus daug priešininkų, kuriuos nužudęs saugokis iečių, kurias į tave mėtys salos gyventojai. Bėgdamas tolyn, pasi-





imk degančią ietį, kad galėtum išdeginti tau trukdančius keliauti toliau krūmus. Prieisi tokią vietą, kurioje galėsi užlipti ant Jimmy plausto. Plaukdamas plaustu pabaigsi lygį.

ANT PLAUSTO

Galimi ginklai:
Snaiperio ginklas — pradėk su šiuo ginklu lygį.
Pistoletas — tau jį duos Hayes.

Plaukdamas plaustu saugokis tave sekančių priešininkų. Praplaukdamas pro salos gyventojų pastatytus tiltus gali juos nugriauti mesdamas į po jų konstrukcijomis esančius krūmus degančias ietis. Praplaukęs tris tiltus turėtum pabaigti lygį.

UPĖS SLENKSČIAI

Galimi ginklai:
Pistoletas — pradėk su šiuo ginklu žaidimą, vėliau jį tau duos Hayes.

Ir toliau plauksi plaustu, tačiau dabar tau reikės saugotis T–Rex'o. Kai priešininkas priartės prie tavęs, mesk ietį arba atakuok jį su šautuvu. Po kiek laiko lygis pasibaigs.

KOVA

Žaisi būdamas Kongu.

Šiame lygyje susidursi su trimis T–Rex'ais. Pargriovęs vieną priešininką pribaik jį pasinaudodamas stulbinančia ataka. Prieš susigrumdamas su pirmuoju priešininku, būtinai aną padėk ant žemės. Nužudęs pirmąjį priešininką, keliauk taku ir nužudyk antrąjį bei trečiąjį priešininkus. Nužudęs priešininkus pabaigsi lygį.

PELKYNĖS

Galimi ginklai:
Pistoletas — pradėk lygį su šiuo ginklu, be to, jį rasi kairėje pusėje prie Hayes esančioje dėžėje.
Snaiperio ginklas — pradžioje šį ginklą rasi dėžėje virš krūmų, vėliau jį rasi dėžėje tris kartus perbridęs per vandenį.

Pradėjęs šį lygį pirmiausia sudegink krūmus, esančius dešinėje pusėje, ir pasiimk snaiperio ginklą. Perbrisdamas per vandenį saugokis priešininkų. Pasiekęs antrąjį vandens baseiną, pridenk draugus, kol jie perplauks į kitą pusę. Kitas baseinas turės labai daug priešininkų. Perplaukęs į kitą pusę, pasiimk snaiperio ginklą ir amuniciją.

Ant žemės keliauk taku. Pakeliui ant medžių pastebėsi kabančius šikšnosparnius. Netrukus prieisi vietą, kur negalėsi keliauti toliau, nes kelią užstos krūmai. Ant sienos bus deglas. Užlipęs į sieną uždek krūmus ir saugokis artėjančių šikšnosparnių. Krūmams sudegus, tavo draugai ir vėl bandys perplaukti į kitą pusę, todėl turėsi juos apsaugoti nuo priešininkų. Jiems perplaukus į kitą pusę, perplauk pats ir keliauk toliau. Užlipęs laiptais pabaigsi lygį.

T–REX'O PERSEKIOJIMAS

Žaisi būdamas Kongu.

Nužudęs venatozaurus, pagriebk Aną. Užlipęs ant akmeninio stulpo, kurio viršuje dega ugnis, padėk Aną ant žemės, ji tau sudegins krū-

mus. Perlipęs per sieną sek paskui Aną, kuri eis prie upės. Nušok prie krioklio ir vėl pagriebk Aną. Užlipk šalia sienos ir eik taku. Šokinėdamas nuo sienos prie sienos prieisi prie atviros srities. Nuleidęs Aną ant žemės sunaikink duris.

Kai Aną uždegs savo ietį, pagriebk ją ir užlipk ant akmens stulpo. Padėjęs ją ant žemės išvysi naują taką, nes Ana išdegins krūmus. Perlipęs per sieną sek paskui Aną ir vėl pagriebk ją. Netrukus susidursi su T–Rex'u, kurį turėsi nužudyti. Nužudęs priešininką, patrauk į šoną akmenį, kuris užstoja duris ir sudaužyk jas. Perėjęs į kitą pusę pabaigsi lygį.

RĄSTGALYS

Kongas numes tave nuo rąstgalio į vandenį. Įkritęs į vandenį išplauk į krantą ir susitik su likusia komandos dalimi. Išėjęs lauk pabaigsi lygį.

KAUKOLIŲ SALOS GYVENTOJAI

Žaisi būdamas Kongu.

Virš durų, ant tiltų, bus salos gyventojai, į kuriuos turėsi mėtyti daiktus. Gali į juos mesti medį, akmenį arba venatozaurus. Nužudęs visus priešininkus, patrauk iš kelio akmenį ir įsiveržk pro duris. Pagriebęs Aną tęsk kelionę. Žudyk salos gyventojus ir griauk pastatus, kurie trukdys tau eiti į priekį.

Netrukus prieisi tokią vietą, kurioje salos gyventojai pasirodys iš urvų. Padėk Aną ant žemės, kad užlipusi ant stulpo ji uždegtų krūmus ir sukurtų tau naują kelią. Užlipęs ant sienos keliauk prie kitų durų, kurias užstoja akmuo. Patraukęs į šoną akmenį, saugokis V–Rex'o, kuris išlauš duris. Didelė tikimybė, kad jis pargriaus tave, tada pasibaigs lygis.

IŠSAUGOK ANĄ

Perbridęs per vandenį eik taku, vedančiu į apačią. Praeik tarp V–Rex'o kojų ir keliauk prie esančios sausumos. Pasiėmęs ietį grįžk prie V–Rex'o ir paleisk ją į priešininką, kad atkreiptum jo dėmesį. Ana truputėlį užtruks, tačiau atidarys duris. Kol Ana atidarys duris, tu turėsi kautis su priešininku. Pasinaudok akmenimis ir išlaikyk atstumą tarp tavęs ir priešininko.

Kai Ana atidarys duris, įeik pro jas į vidų. Sienoje bus plyšys, pro kurį keliauk toliau. Taku užkilk į viršų ir pasiekęs viršų padėk Anai užkopti ant kalno. Susidūręs su Hayes ir Jimmy pabaigsi šį lygį.

URVAS

Eik taku, kol lygis pasibaigs.

VENATOZAURAI

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — pradėjęs žaidimą užkilk laiptais į viršų ir dėžėje surasi šį ginklą.

Šratinis šautuvas — virš tų pačių laiptų kabės dėžė, kurioje ir bus šis ginklas.

Laiptais užlipk į viršų. Sudaužyk kabančią dėžę ir pasiimk šratinį šautuvą. Netrukus susidursi su venatozaurais. Keliaudamas toliau pasistenk neprisileisti priešininkų prie savęs ir savo draugų. Nužudžius apie devynis priešininkus, pasirodys V–Rex'o mažylis. Norėdamas trumpam atitraukti priešininko dėmesį, nužudyk kelis venatozaurus. Kovodamas su mažyliu taikykis į galvą, kad jis greičiau mirtų.

Nužudęs priešininkus sek paskui Aną, kuri eis į tunelį. Tunelyje saugokis priešininkų. Tunelio pabaigoje bus vandens krioklys. Įšokęs į vandenį išlipk iš jo greičiau, nei prie tavęs priartės gigantiški krabai. Išlipęs į sausumą nužudyk krabus. Šalia krioklio bus krūmai, įmesk į juos degančią ietį. Vėl užkilk į viršų pasinaudodamas šlaitu, esančiu po kriokliu.

Grįždamas atgal uždek deglus ir nužudyk priešininkus. Grįžęs prie Jimmy ir Hayes uždek krūmus. Toliau sek paskui Aną į kitą tunelį. Kitoje srityje bus dar daugiau priešininkų. Priėjęs tunelio pabaigą, pasiimk degančią ietį ir uždek aukštą žolę, kad žemiau esantys priešininkai sudegtų. Laiptų viršuje atrasi svirtį. Pagriebęs svirtį nusileisk po krūvomis į kitą pusę ir sugrįžk pas Aną. Grįžęs prie Hayes ir Jimmy atidaryk duris. Įėjęs pro duris pabaigsi lygį.

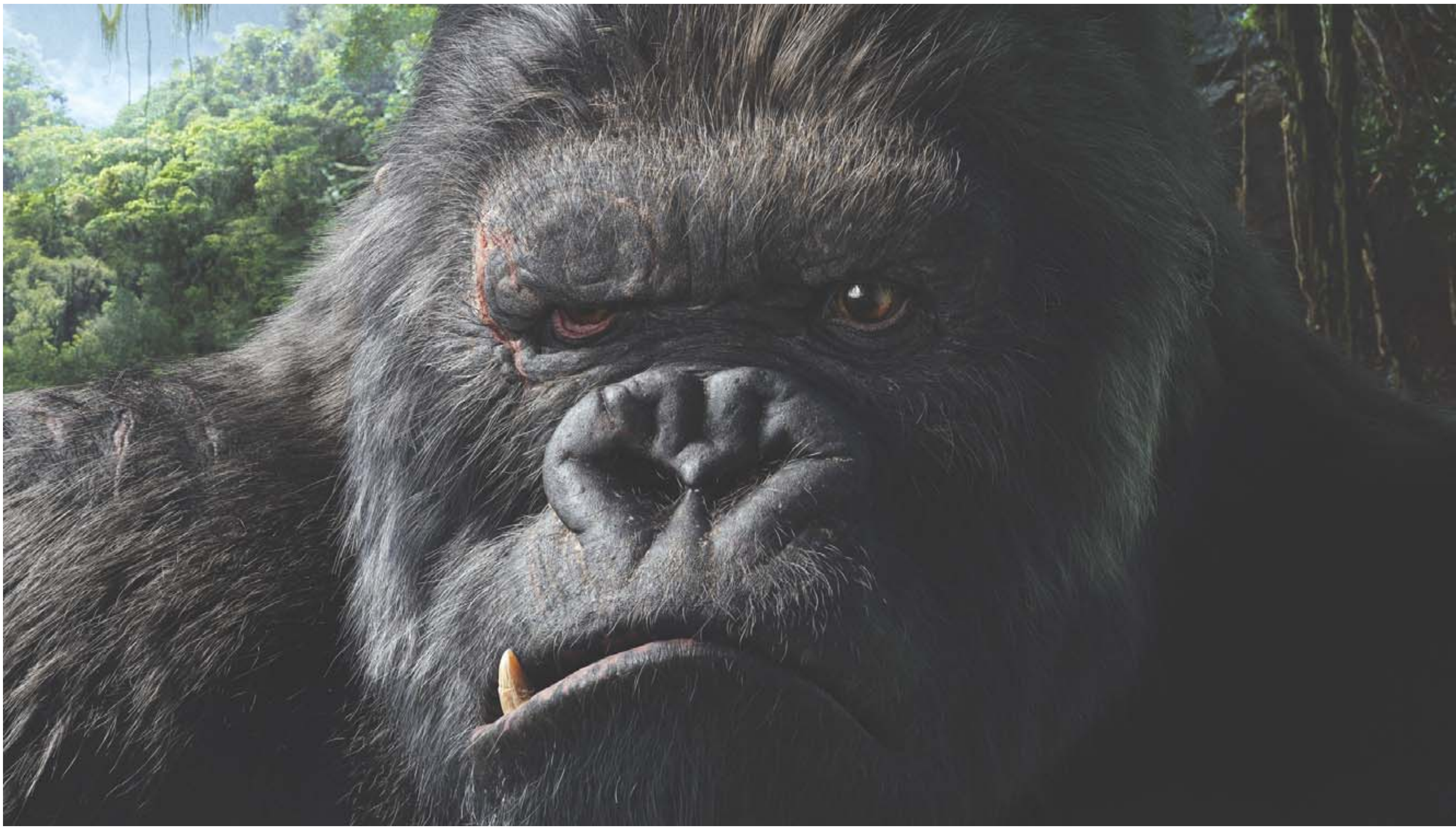
PURVE

Galimi ginklai:

Automatinis ginklas — pradėjus žaidimą jis bus dėžėje.

Snaiperio ginklas — šį ginklą turėsi pasiimti greičiau, nei jį pasiims Hayes. Šis ginklas bus dėžėje, lygio pradžioje. Vėliau šis ginklas bus dėžėje, vietovėje, kurioje perbridęs vandenį nužudysi didžiulį šikšnosparnį.

Pirmame lauke nužudyk priešininką ir pasmeigęs didžiulį laumžirgį keliauk toliau. Nuviliojęs vorus su laumžirgiu, užsidek ietį nuo čia degančio deglo. Grįždamas atgal ginkis nuo vorų su ugnimi tik tokiu atveju, jeigu to reikės. Sudeginęs krūmus keliauk toliau.



Priėjęs lentos galą, styrantį virš vandens, apsaugok Jimmy nuo priešininkų. Perplaukęs į kitą pusę įsitikink, ar niekas nepuola Hayes. Urvo pabaigoje užlipk laiptais į viršų. Norėdamas keliauti toliau, turėsi nužudyti šikšnosparnius ir vienintelį didžiulį šikšnosparnį.

Brisdamas per vandenį saugokis priešininkų iš už nugaros. Sausumoje tavęs lauks keli venatozaurai. Kai jau atsidursi sausumoje, pirmiausia pasiimk snaiperio ginklą. Perplaukęs vandenį, prieisi barjerus, kuriuos reikės sunaikinti. Eidamas toliau naikink priešininkus. Prie vandens pabaigos pabaigsi lygį.

PAKVIESK KONGĄ

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — su šiuo ginklu pradėk žaidimą, vėliau šį ginklą rasi laiptų viršuje esančioje dėžėje.

Sek paskui visus į vandenį, nes ten nusileis Englehornas. Deja, jis čia ilgai neišbus, nes netrukus pasirodys V–Rex'as. Tu turėsi bėgti į kairę pusę, lentomis turėsi nubėgti iki vietos, pro kurią V–Rex'as negalės eiti toliau. Bėgdamas turėsi neleisti V–Rex'ui prisivyti tave. Jei priešininkas priartės per arti, apsisuk ir paleisk į jį ietį arba šauk į jį.

Užkilęs laiptais į viršų pasiimk snaiperio ginklo amunicijos. V–Rex'as suks aplink ratus, todėl šikšnosparniais pasinaudok kaip jauku. Toliau su draugais keliauk po konstrukcija. Ana po kiek laiko nueis uždegti deglo, kad pakviestų Kongą. Kongui atėjus, lygis pasibaigs.

KONGAS ATEINA GELBĖTI

Žaisi būdamas Kongu.

Nužudyk V–Rex'ą. Vėliau didžiulis šikšnosparnis pagriebs Aną. Patraukęs į šoną akmens luitą, prasibrauk pro duris ir sek paskui šikšnosparnį. Sekdamas paskui didžiulį šikšnosparnį, žudyk šikšnosparnius, kurie bando tau sutrukdyti kopti šlaitais. Šokinėdamas tarp dviejų šlaitų, būk atsargus, nes šikšnosparniai gali tave numesti ant žemės ir nužudyti. Prisivijęs didžiulį šikšnosparnį, turėsi nužudyti kitus du šikšnosparnius. Priėjęs skritulį, įniršk; kai šikšnosparniai bandys tave atakuoti, panaudok savo stulbinančią ataką.

Nužudęs šikšnosparnius, užkopk į sieną ir patrauk į šoną akmens luitą, kuris blokuoja priėjimą prie durų. Pagriebęs Aną išlaužk duris ir pereik vietovę, kurioje bus lavos. Priėjęs upę susidursi su trimis V–



Rex'ais. Padėjęs ant žemės Aną, nužudyk juos. Atskirk juos vieną nuo kito ir nužudyk. Nužudęs juos pagriebk Aną ir grįžk prie upės. Patraukęs į šoną akmenį, išlaužk duris. Įėjęs pro duris pabaigsi lygį.

Į LĖKTUVĄ

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — su šiuo ginklu pradėk lygį.

Automatinis ginklas — eidamas prie vandenyno, pastebėsi dėžę, kurioje ir bus šis ginklas.

Po Hayes mirties keli venatozaurai persekios tave ir Jimmy. Nužudęs priešininkus atidaryk duris, kurios bus už krūmų. Toliau keliauk tunelių. Netrukus atsidursi vietoje, kurioje galėsi matyti vandenyną. Dešinėje pusėje pastebėsi mažą įrenginį, kuriame bus durys. Šioje vietoje įsiveržęs pro duris į vidų apsisaugosi nuo dviejų priešininkų. Keliaudamas toliau vis tiek saugokis priešininkų. Pakeliui užsidek ietį. Sudeginęs krūmus, kurie tau trukdo keliauti toliau, uždek krūmus, kuriuose du priešininkai valgys. Priėjęs prie lėktuvo, palauk, kol į jį įlips ir Jimmy, tada lėktuvas pakils į orą ir lygis pasibaigs.

Į OLĄ

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — netrukus pradėjęs lygį prieisi vietą, kurioje kabės dėžė. Vėliau šį ginklą dar du kartus rasi šventyklos viršuje.

Šratinis šautuvas — šventyklos viduje, kitoje durų pusėje.

Eik taku tiesiai ir pasiimk iš dėžės snaiperio ginklą. Perplaukęs vandenį, užlipk laiptais į viršų. Kildamas į viršų saugokis šikšnosparnių. Šioje vietoje pasinaudok savo snaiperio ginklu, kad neleistum šikšnosparniams prie tavęs net priartėti.



Įėjęs į šventyklą perplauk vandenį ir pasiruošk susidūrimui su keliais mažyliais V–Rex'ais. Pirmiausia nužudyk šikšnosparnį, kad jie pultų prie jo, o ne prie tavęs. Nusileidęs prie pastato dalies, esančių laiptų apačioje išlaužk duris ir įeik į vidų. Laiptų viršuje rasi dėžę, kurioje bus papildomos amunicijos jau turimam snaiperio ginklui. Pasinaudodamas šikšnosparniais kaip jauku, pereik į kitą pusę, kol priešininkai ės nukritusius ant žemės šikšnosparnius. Išlaužęs duris užkilk į viršų. Uždegtą ietį mesk į krūmus. Visus V–Rex'us pabandyk nužudyti pasinaudodamas ietimis. Krūmams išdegus, tau prie durų prireiks lervos vietoje jauko. Už išdegusių krūmų užlipk laiptais į viršų ir nuviliok vorus su jauku. Pagriebęs svirtį nusileisk į apačią. Sienoje pastebėsi skylę, pro kurią matysis dėžė. Pasiimk dėžės turinį ir grįžk prie durų, atidaryk jas.

Kitoje durų pusėje bus dėžė. Pasiėmęs viską ir iš šitos dėžės, išlaužk duris, esančias dešinėje pusėje, ir įeik pro jas. Paėjęs į priekį užbaigsi šį lygį.

KONGO GUOLIS

Galimi ginklai:

Snaiperio ginklas — netrukus pradėjus lygį pastebėsi dėžę, kurioje bus snaiperio ginklas.

Tunelio pabaigoje išlaužk duris ir pasiimk snaiperio ginklą, esantį kabančioje dėžėje. Lipdamas laiptais į viršų žudyk šikšnosparnius. Viršuje įlįsk į urvą ir pereik jį. Toliau brisk per vandenį, kol prieisi Aną ir Kongą. Pakviesk Aną, kad ji ateitų prie tavęs. Lygis pasibaigs.

KOVA GUOLYJE

Žaisi būdamas Kongu.

Pirmiausia susikausi su paprastomis ir gigantiškomis gyvatėmis. Atkreipk dėmesį į gigantiškąsias, o paprastas palik nuošaly. Gigantiškosios gyvatės po tavo sėkminguos atakos nuolat ban-

dys pabėgti, todėl įtūžk, kai tik atsiras galimybė. Kai gyvatė nuo tavęs pabėgs, ji tuoj tave atakuos iš tos pusės, kurios tu nematysi savo ekrane. Todėl nuolat sukis ratu. Priartėjęs prie gigantiškosios gyvatės panaudok savo stulbinančią ataką. Taikliai atakavęs gyvatę, bandyk ją pastverti. Jei gyvatę pagausi, atlik galutinę ataką. Atlikęs apie keturias stulbinančias atakas turėtum nužudyti gigantiškąją gyvatę. Nužudęs visas tris gigantiškąsias gyvates pabaigsi lygį.

LAISVAS!

Tiesiog sek paskui Aną į plaustą. Toliau plauk plaustu, kol pasibaigs lygis.

KONGAS PERSEKIOJA

Sek paskui Aną urve, kol išeisite į atvirą vietovę. Leisk V–Rex'ams suvalgyti keletą šikšnosparnių bei venatozaurų. Ana nubėgs į slėptuvę, kurioje galėsi pasislėpti, jei tave kas nors persekios. Nužudęs mažąjį V–Rex'ą, netoliese užsidek ietį nuo degančio deglo. Sudegink krūmus ir sek paskui Aną, kol pasibaigs lygis.

GRĮŽIMAS ATGAL

Sek paskui Aną iki kalno viršūnės. Viršuje nužudyk priešininkus. Ant sienos pastebėsi degantį deglą. Su šiuo deglu išdegink krūmus ir eik taku, kol prieisi prie dinozaurų ir šikšnosparnių. Pro sienos plyšį išlįsk į kitą pusę ir toliau eik taku. Netrukus prieisi vietovę, kurioje bus labai daug aukštos žolės. Salos gyventojai uždegs žolę, todėl judėdamas saugokis ne tik iečių, bet ir ugnies. Aplinkai sudegus, netrukus pasibaigs lygis.

ATGAL Į KAIMĄ

Sek paskui Aną, kol prieisi krūmais apaugusią vietovę. Ant sienos degs deglas. Numesk deglą ant žemės, užsidek ietį ir keliauk tolyn degindamas viską, kas tau trukdys kelyje. Prie kairėje pusėje esančios sienos bus tunelis, kurį perėjęs eik taku su Ana tol, kol prieisite akligatvį. Ana dar bandys surasti kitą kelią, tačiau jums nepavyks pabėgti iš salos gyventojų pinklių.

KONGO PAGROBIMAS

Žaisi būdamas Kongu.

Eik tiesiai pro pirmąsias duris ir kairėje pusėje išlaužk kitas. Praėjęs pro antras duris užkopk siena į viršų ir nužudyk ant platformos esančius salos gyventojus. Nušokęs žemyn, patrauk akmenų krūvą, kuri trukdo pasiekti duris ir užkopk į dešinėje pusėje esančią sieną, kad nužudytum ant platformos esančius salos gyventojus. Nušokęs žemyn, nužudyk už tavęs esančius salos gyventojus. Patraukęs į šoną akmenį, eik tiesiai, kol išvysi pririštą Aną. Pagriebęs Aną užlipk į artimiausią stulpą. Nuleisk Aną ant žemės, kad ji tau atvertų kelią. Vėl pagriebęs Aną užkopk į sieną ir keliauk į priekį. Priėjęs prie vandenyno pabaigsi lygį.





ĮSTRIGĘS KONGAS

Priėjęs prie Kongo veido, pasiklausyk, apie ką kalba Ana ir Carlas. Netrukus pasibaigs lygis.

NIUJORKO GATVĖS

Žaisi būdamas Kongu.

Užuolaidoms nusileidus, išsivaduok iš grandinių. Toliau keliauk tiesiai pro vartus. Pasukęs į kairę pusę, prie pirmo išsišakojimo pasuk į dešinę gatvelę. Sulaužęs dar vienus vartus keliauk toliau. Palindęs po tiltu grįžk atgal į gatves. Pirmiausia pasuk į dešinę pusę ir pereik gatvelę. Keliaudamas saugokis policijos mašinų ir pareigūnų. Prie antros gatvelės pasuk į dešinę pusę. Užlipęs ant namų stogų, turėsi nužudyti tave atakuojančius priešininkus ir sudaužyti šviestuvus. Norėdamas pasiekti kairėje pusėje esančius šviestuvus, pirmiausia užkopk ant aukštesnio pastato ir tik tada namų stogais nusigauk iki namo stogo su šviestuvais. Pagriebk autobusą ir išlaužk vartus. Eik toliau tiesiai, kol prieisi prie kliudančios blokados. Pasirodys Ana ir įlips į tavo delną. Tada eik prie Empire State pastato ir užkopk į jį pasinaudodamas atsikišusiu kampu. Kopk į viršų tol, kol pasieksi lygio pabaigą.

EMPIRE STATE PASTATAS

Žaisi būdamas Kongu.

Kopk į pastato viršų, kol policija tave nubloks žemyn. Parkritus ant grindinio pasibaigs lygis.

KONGO MIRTIS

Šis lygis yra paprasčiausias vaizdo intarpas ir žaidimo pabaiga.

KŪRĖJŲ SĄRAŠAS

Gali perskaityti kūrėjų sąrašą. Jis nuo sąrašo, kuris yra rodomas papildomų pasirinkimų meniu pabaigoje, niekuo nesiskiria.

ALTERNATYVI PABAIGA

Žaisi būdamas Kongu ir Jacku (lėktuve).

Pirmiausiai šią žaidimo dalį turėsi atrakinti, tik po to galėsi sužaisti pasirinkęs šį lygį iš papildomų pasirinkimų meniu.

Užlipęs į Empire State pastato viršų, kovok su artėjančiais lėktuvais. Visos šviesos bus nukreiptos į pastato viršūnę ir staiga pradėsi valdyti Jacką, kuris skris lėktuvu. Sugadink šviestuvus ir sunaikink lėktuvus, kurie atakuoja Kongą. Įsijungus pagalbos šviesoms Kongas pabėgs, tu pabaigsi žaidimą.

ĮRODYK, KAD MYLI!

one extremely mobile

Pasveikink mylimąją su Valentino diena!

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus), po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo teefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXXX).
2. Perskaityk paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

SPALVOTI ATVIRUKAI



203129622	203069622	204479622	203119622	202529622	202729622		
138719622	203019622	202869622	173569622	177559622	202829622	155729622	
202589622	175219622	202619622	175269622	141329622	164389622	164239622	143739622

Spalvotojo atviruko kodą nusiųskite į numerį **1323**. Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia **GPRS** paslauga. Kaina **3 Lt**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, C65, CF75, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SAMSUNG** C200, C210, C230, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E530, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K700i, J300i, W800

UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!

1000 BUČINŲ 141419622

Skambutis mylimai merginai	142609622
Iš m/f: "Karlsonas, kuris gyvena ant stogo"	126869622
Nerūpestingas švilpavimas NAUJA!	201579622
A. Mamontovas: O, meile!	178679622
Mamyte, pakelk ragelį!	181619622
Elektrošokas NAUJA!	201569622
Arash: Tike tike kardi	188709622
Piktos katės klyksmas	153149622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6170, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7610 **SIEMENS** C65, SL65 **SONY ERICSSON** K700i, W800

SUPERŽAIDIMAS



Niujorkas vėl pavojuje! Tu – vienintelė viltis! Šokinėk, ropškis stačiomis sienomis, gaudyk priešus savo tinklu kaip tikras žmogus voras. Padaryk viską, ką gali, kad išgelbėtum miestiečius, kol jie netapo blogojo Venomo aukomis!

Kodas: **200109622** — **NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** T610, T630

ONE.LT TOP MELODIJOS

Meilės dainos!

ONE.LT TOP MELODIJOS	MONO	POLY
Vaidas iš Dangaus: Myliu	201259622	201259622p
Mino: Be meilės mirt galiu	184219622	184219622p
I wanna be loved by you	1429622	1429622p
Mango: Karštas bučinys	173089622	173089622p
Vilija: Spjaudau ir gaudau	176649622	176649622p
Andrius: Mes vyrai	176279622	176279622p
Madonna: Hung Up	181449622	181449622p
Scooter: Shake That	133239622	133239622p
Basement Jaxx: Red Alert NAUJA!	204309622	204309622p
Bomfunk MC's: Super Electric	121759622	121759622p
Ghostbusters	105869622	105869622p
Scooter: Jigga Jigga	105819622	105819622p
Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389622	104389622p
Atskrend sakalėlis	108839622	108839622p
Tokio Hotel: Schrei NAUJA!	204289622	204289622p
Crazy Frog: Popcorn	186419622	186419622p
Sirtakis	46669622	46669622p
James Brown: I Feel Good	83139622	83139622p
Mino ir Vilija: Vivo Per Lei	181639622	181639622p
Vudis: Kaip du kart du	176659622	176659622p
Vilija ir Donata: Opa Opa	186759622	186759622p
The Pussycat Dolls: Stickwitu NAUJA!	201429622	201429622p
Andrius: Nesek sau rožės prie kasų	181609622	181609622p
Britney Spears: Overprotected	13229622	13229622p
Mattafix: Big City Life	186549622	186549622p
Deep Dish: Flashdance	125059622	125059622p
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279622	151279622p
Iš k.f. „Nužudyti Bilą –2"	144729622	144729622p
Adriano Celentano: Confessa	142779622	142779622p
Fort Minor: Believe Me NAUJA!	204279622	204279622p
Tokio Hotel: Durch Den Monsun	184069622	184069622p
HIM: Wings of a butterfly	188639622	188639622p
Gwen Stefani: Luxurious NAUJA!	204189622	204189622p
Shakira: Don't Bother	186749622	186749622p
Gorillaz: Dare	178059622	178059622p
Coldplay: Fix You	178049622	178049622p
Jurga: Nebijok	186389622	186389622p
T.A.T.U.: Show me love	62079622	62079622p
Jennifer Lopez: Baby I Love You	65219622	65219622p

ŽAIDIMAI

Kodas: **200219622**



Rytų kovotojai vėl sukyla! Tavo rankose įvairūs egzotiški ginklai, pavyzdžiui, „nunčiakai" ir mėtomos žvaigždės. Dvi narsios

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6230, 6230i, 6610, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: **186849622**



Gražuolės prie finišo linijos jau laukia tavo pergalės! Jeigu tavo elgesys pritrauks policininkų dėmesį, sulauksi nemalonumų!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K750i, T610, T630

Kodas: **177749622**



Paskutinės Antrojo pasaulinio karo dienos. Kraują liejantis karas šiaurinėje Afrikos dalyje. Desantininkas turi būti pasiruošęs bet kokiam

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K750i, T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

ATVIRUKAI

82719622	38609622	204879622
204759622	204739622	204719622
200789622	188519622	188489622
175549622	174329622	160719622
158529622	68469622	33149622
23159622	157609622	36639622

PRISIPAŽINK *meilę!*

Vieną šių atvirukų kodų siųsk į numerį **1322** ir draugas tave supras be žodžių! Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo (arba draugės) telefono numerį. **SIEMENS** telefonams po kodo pridėk raidę **S** (pvz., 57029622s XXXXXXX). Kaina **1,95 Lt**

47539622 · 175469622 · 105179622 · 57029622

LOGOTIPAI

200509622	17289622	203329622	188219622
188189622	188169622	188159622	188069622
110739622	12119622	10569622	8449622
8269622	7079622	2419622	2289622

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 2600, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7280 (tik atvirukai), 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, M75, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C230 (tik logotipai), E720 (tik atvirukai), X120, X450, X480, P730 **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K700i, W800

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, AX75, C60, C55, C65, C75, CX65, CX75, CFX65, CF75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55, SL65, S65 **SAMSUNG** C100, C110, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).


motogp 3
Ultimate Racing Technology
THQ
Climax
GAMES.LT
PC
KLUBAS